

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición Española
ANÁLISIS
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
El brazo fuerte de la ley
ANÁLISIS
MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE
Cine negro en tu Xbox
REGALAMOS
Dos meses de suscripción a Xbox Live
ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
TONY HAWK'S UNDERGROUND
COUNTER-STRIKE
LOS SIMS: TOMAN LA CALLE
Y ADEMÁS ANÁLISIS DE: BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN, CRIMSON SKIES, MEDAL OF HONOR: RISING SUN, SEGA GT ONLINE...
NÚM. 23 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00023





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Carles Sierra, José Luís Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Sabas Delamo, Òscar Broc y J. L. Logan.
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



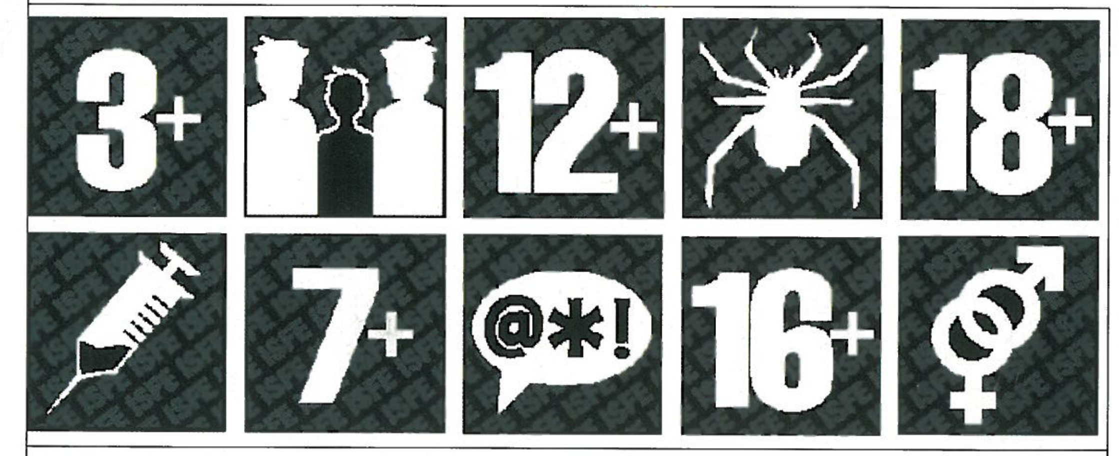
Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
01/04



Todos de acuerdo

ESTE MES apreciaréis la inclusión de una pequeña novedad en la ficha de información que figura en los análisis de todos los juegos: hemos comenzado a incluir la edad recomendada por el código PEGI que figura en el etiquetado de los videojuegos.

Ello es fruto de un acuerdo al que a finales del pasado año llegaron por una parte aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software) y los principales grupos editoriales de nuestro país, entre ellos MC Ediciones.

Aunque la noticia ha pasado tal vez algo desapercibida, lo cierto es que no por ello carece de una importancia más que notable, pues entre otras cosas supone que los medios especializados nos adherimos de una forma ya no teórica sino plenamente activa al código de regulación PEGI (Pan European Game Information), elaborado y adoptado por la mayoría de los países europeos.

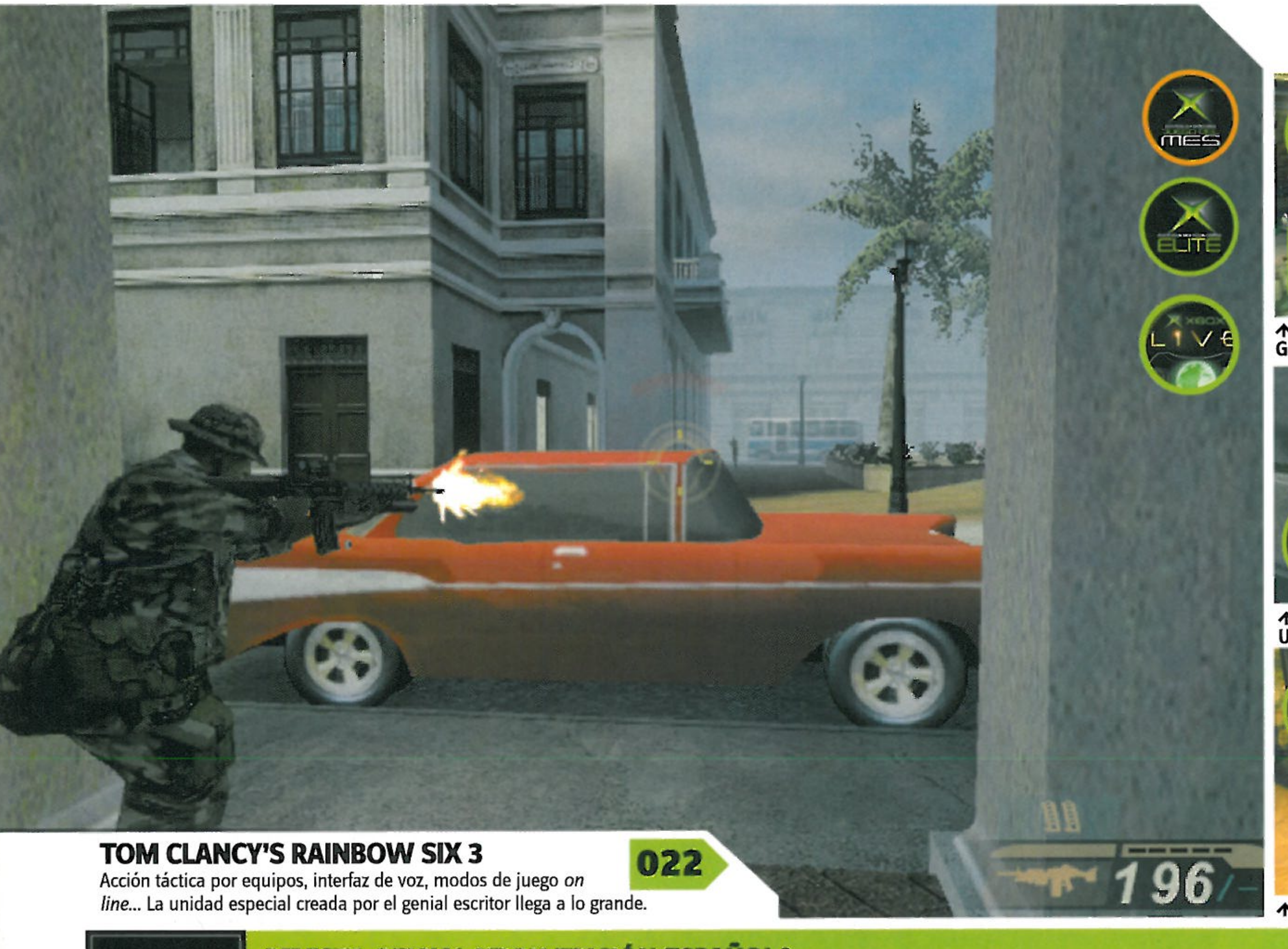
Aunque fundamentalmente el contenido de este acuerdo vincula a las revistas de videojuegos a incluir de una forma claramente visible la edad del usuario recomendada por PEGI, también se establece la voluntad de los medios especializados para «observar una especial sensibilidad a la hora de emitir sus comentarios acerca de los juegos que reproduzcan acciones socialmente reprobables, evitando en todo momento ensalzar dichas acciones».

Es importante reseñar que no se trata en ningún momento de una obligación y sí de un compromiso, o lo que es lo mismo: no se trata de una forma de censura, sino de la aplicación de una mínima ética -incluso simplemente de un poco de sentido común- a la hora de redactar nuestros artículos.

Es evidente que todos los que amamos el mundo de los videojuegos -y con más razón los que trabajamos en él- tenemos el deber de protegerlo frente a los reiterados ataques de los que ha venido siendo víctima por ciertos sectores. Tanto la adopción del código PEGI como el acuerdo suscrito entre aDeSe y las revistas especializadas, deja sin muchas de las armas habitualmente esgrimidas a estos sectores.

Aunque, evidentemente, éste no es ese el único objetivo del acuerdo ya que también quiere facilitar a todos los lectores de las revistas de videojuegos una información más completa de los productos analizados. Esperamos pues que sea de vuestro agrado.

José Emilio Barbero
Director











REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>23








IMÁGENES EXCLUSIVAS
XBOX LIVE
FORD GT

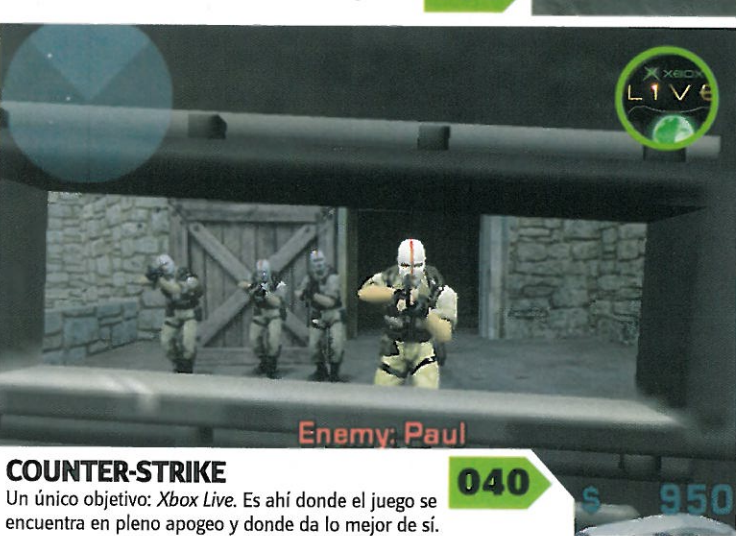

$1900
XBOX LIVE
ELITE
ZOOM


IMÁGENES EXCLUSIVAS




IMÁGENES EXCLUSIVAS


Knocked Out
Style Points
725
-43
ELITE
MPH


XBOX LIVE
Enemy: Paul
950

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Incluso la deformación de los neumáticos afectará a la conducción.

Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

Secuela de *PRO* que ofrece un aspecto prometedor

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2004
JUGADORES: DE 1 A 2 UTILIZANDO PANTALLA PARTIDA; DE 1 A 12 UTILIZANDO XBOX 12

LA EXCELENTE serie *PRO* nunca ha dejado de reinventarse. La introducción de una potente y envolvente trama a este simulador de carreras constituyó la última entrega. Así, *PRO Race Driver* no era una mutación sino un salto evolutivo significante en lo que respecta a los juegos de carreras. Confirmando teorías acerca de determinados genes exitosos, el elemento trama juega un papel preeminente en este descendiente de *PRO*, si bien el nuevo rasgo que *Race Driver 2* exhibe de una forma tan patente es una diversidad absolutamente sorprendente.

La primera cosa que salta a la vista es el enorme avance en cuanto a gráficos experimentado por *Race Driver 2*, incluso sobre el ya de por sí brillante trabajo de *PRO*. Un nuevo motor de modelado muestra todo lo que es capaz de hacer Xbox, con unas texturas y una iluminación extraordinarias, que proporcionan mayor vibración y realismo gracias a efectos estilo «iris» y a una gran profundidad de campo. Todo ello convierte el mundo del juego en una cosa mucho más cercana a la experiencia real. Esta trama más profunda puede hacerte creer, incluso que te hallas sobre la propia pista.

La siguiente sorpresa que surgió durante la conducción de prueba fue, sin darle la menor importancia, la afirmación de que *Race Driver 2* no sólo ofrecerá circuitos de coches de turismo sino que abarcará 15 estilos de carreras distintos. Desde Rally y Rally Cross, hasta Ice, Classic Car, Street e incluso Grand Prix, pasando por GT Sports Car, VP Supercar y Global GT. No importa que hayan eliminado las siglas *PRO* del título y hayan añadido el subtítulo *The Ultimate Racing Simulator*. En caso de que *Race Driver 2* acabe con tan sólo la mitad de los estilos de carreras prometidos, nos llevará hacia lugares a los que jamás nos ha llevado ningún otro título de carreras.

No tan sólo resulta más ecléctico que el garaje de *Top Gear*, sino también nos proporcionará soporte completo para correr emparejados a través de *Xbox Live*, en todos los estilos de carreras. Nosotros lo preguntamos, pero desgraciadamente lo único que no se podrá hacer será enfrentar clases distintas en *Live*. Así pues, nada de enfrentar Rally y Grand Prix. Sin embargo, existe otro atractivo adicional: el añadido de la declaración de siniestro total de los modelos de coche de los que se ha obtenido la licencia. Estamos ansiosos por destrozar un Aston Martin V12 Vanquish. ¡Ni que fuéramos James Bond!



10-4 Smokey. Se trata del Bandido. Mucho cuidado con enfadarte.



Sí, es otro Ford, ¡pero te prometemos que esto no es *Ford Racing 3*!



INFORMACIÓN ADICIONAL

ALGO DE FÍSICA
Un nuevo sistema físico proporcionará factores avanzados, incluida la deformación de los neumáticos a la hora de tomar una curva, fuerzas centrífugas y aerodinámica compleja para todos los modelos de coche. En total habrá 35 coches. Cuarenta ingenieros de juego especializados en deportes del motor se ocupan de ello en Codemasters.

SERIES MUNDIALES
Se dispone de la licencia de muchas carreras y circuitos, así como de coches y ubicaciones famosas repartidas por todo el globo, entre las que se incluyen Donington Park, Laguna Seca, Surfers Paradise, Euro Speedway, Kyalami y Road America. En total habrá la extraordinaria cantidad de 56 circuitos.



Comprendemos que os hayáis asegurado la licencia de la Fórmula Ford. ¡El próximo mes aparecerán coches de otros fabricantes!



¡Por fin! Por la primera curva aparece un... No, no, ¡también es un Ford!



Ford.

CARRERAS VERTIGINOSAS

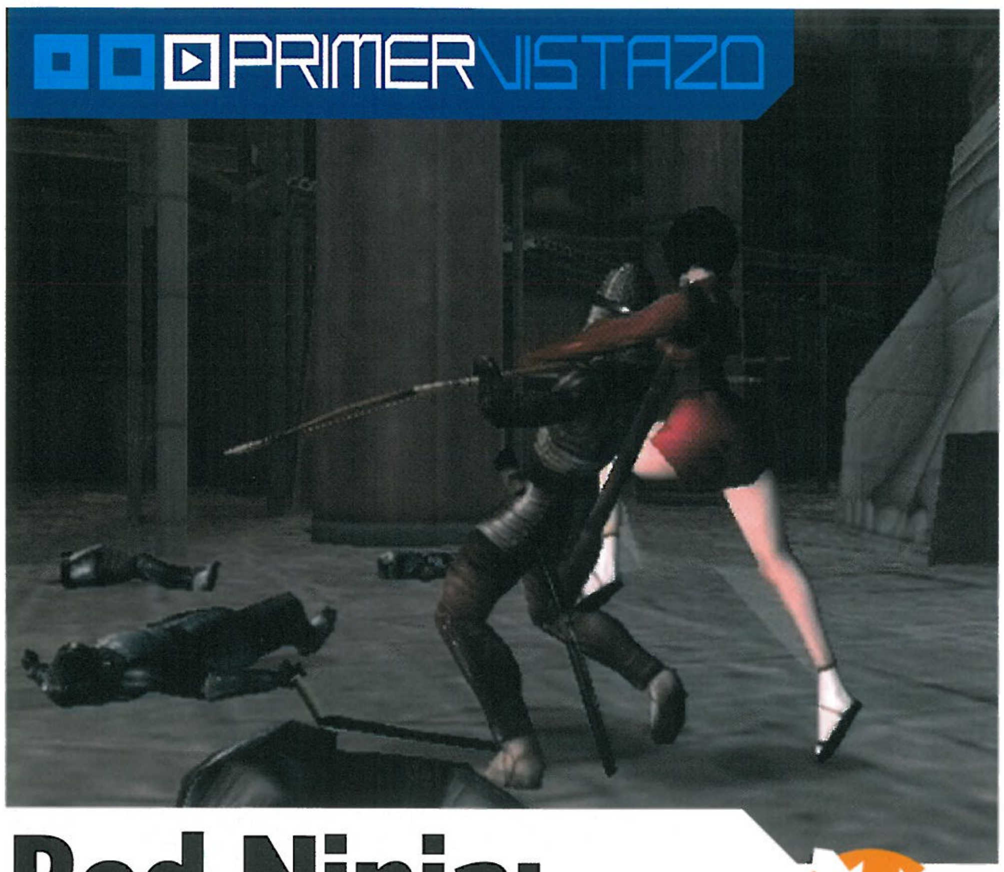
LA NUEVA trama está pensada para introducirnos en los diversos estilos de cada apartado de carreras. La respuesta, tal como parece ser la solución de todos las actuales dudas complicadas, es realismo estilo TV. *Race Driver 2* nos mostrará a 12 individuos batallando a través de todos los formatos de carrera, en pos de la máxima recompensa: la oportunidad de participar en el Masters Grand Prix. La eliminación aportará emoción al juego y el planteamiento cinemático será visualizado desde una perspectiva en primera persona, del personaje que compite.



Todo lo que haces se halla impulsado por Ford.



Ford. ¡Pero están a punto de llegar otras 30 licencias!





↑ Utiliza el cable de acero para balancearte de un sitio a otro, y para cortar.



↑ Kurenai se mueve con rapidez y se agacha para evitar a los enemigos.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Red Ninja: End of Honor

Acción al más puro estilo samurai escrita por un director de cine japonés

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TANJI**
EDITOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2004**
JUGADORES: **1**

RED NINJA ha permanecido escondido años y más años, hasta que por fin fue desvelado en el Tokyo Game Show a finales de septiembre del año pasado. La acción transcurre en Japón durante el siglo XVI y juegas en calidad de una dulce jovencita llamada Kurenai, cuyo mundo se desintegra cuando ella y su padre son atacados por el nada respetable Black Lizard Clan. El padre no consigue sobrevivir y a Kurenai la dejan abandonada, colgando de un cable enrollado alrededor de su cuello. Gracias a una pirueta al más puro estilo *Matrix*, logra sobrevivir y, comprensiblemente, está irritada. Dios se apiade del Black Lizard Clan cuando logre cazarlos...

El productor Sean Krankel nos acompañó para mostrarnos una versión muy primeriza, que exhibía lo que él cree que constituye la característica clave de este juego de lucha y aventura: un arma mortal en forma de cable, capaz de cortar y hacer picadillo a los contrincantes. Obviamente, se trata del mismo pedazo de cable que había sido utilizado para matar al padre de Kurenai, así que ya puedes imaginar la que se va a armar cuando los malos reciban su merecido. Este nudo corredizo se convierte en el arma principal del juego. Su uso más importante consiste en matar de forma violenta a todo el mundo que se ponga en contacto con él, pero existen varias formas de desmembrar al enemigo. Se puede elegir una determinada parte del cuerpo de los oponentes y destrozarlos hasta provocarles la muerte, rebanarlos por la mitad y colgarlos hasta que su cabeza estalla. No apto para pusilánimes.

A la hora de ponerse manos a la obra con este tema de estrategias exterminadoras profundamente dolorosas, Kurenai goza de la habilidad de poder dislocar sus propias extremidades para intentar escapar de las situaciones complicadas en las que se halla. Exactamente cómo se las apaña no se sabe todavía, pero nos han asegurado que no quedaremos decepcionados.

Y como ocurre con cualquier mujer asesina que se precie, un guiño del ojo y no un dedo en el ojo es todo lo que los hombres necesitan para distraerse. Kurenai aprovecha esta circunstancia y utiliza sus encantos femeninos para conseguir que los guardias se entrometan en cuestiones que no les incumben. Lo que hagas con ellos, tú mismo debes decidirlo. Nuestras primeras impresiones son que va a resultar interesante. La cantidad de opciones de uso del cable resultan literalmente mareantes. Pronto te contaremos más cosas.

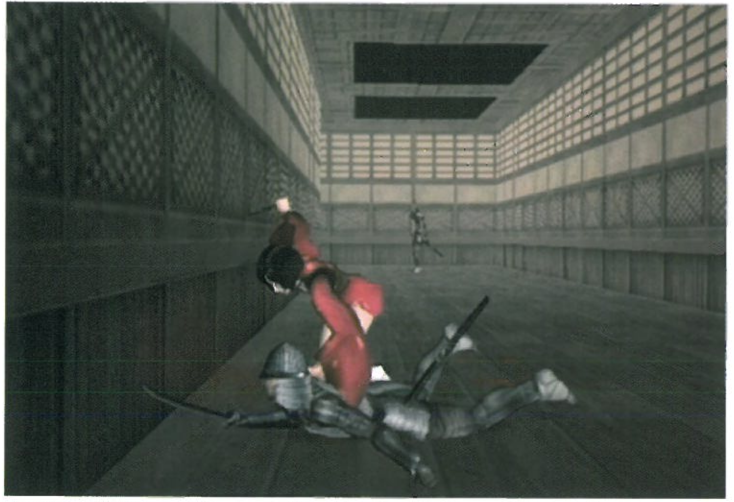


↑ Tu cable lo puedes usar para provocar serios dolores de cabeza.



↑ Todas las llaves de exterminio van acompañadas de mucha sangre.





↑ Utiliza el cable para tirar enemigos al suelo y darles una buena paliza.


↑ Para pasar desapercibido deberás moverte sigilosamente.

RODARÁN CABEZAS

COMO PUEDES ver en estas capturas de pantalla, los pedazos de cuerpos que vuelan será algo habitual. Utilizando el cable de acero, puedes hacer picadillo a varios enemigos a la vez con tan sólo pulsar un botón. Apuntando a la cabeza y disparando el cable, puedes arrastrar a los oponentes hasta causarles la muerte o anudarles fuertemente el cable alrededor de su cabeza hasta que explotan. Si otros adversarios se ponen en contacto con el cable, también sufren un triste final. Cuando los tienes atrapados, puedes saltar hasta situarte encima de una columna y anudarles fuertemente el cable hasta colgarlos.


↑ Con un movimiento, matas varios enemigos.


↑ Es como pescar, pero con humanos en vez de con peces.

Kurenai goza de la habilidad de poder dislocar sus propias extremidades para intentar escapar de las situaciones complicadas en las que se halla

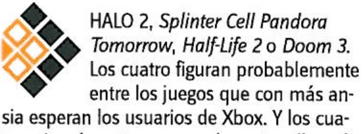

↑ Atraviesa edificios con la ayuda de tu amigo el cable


↑ Kurenai siente rápidamente deseos de venganza.


↑ No podemos imaginarnos que pueda llegar a existir un juego más sanguinario.

Año de bienes

A lo largo de 2004 llegarán desarrollos largamente acariciados



HALO 2, *Splinter Cell Pandora Tomorrow*, *Half-Life 2* o *Doom 3*. Los cuatro figuran probablemente entre los juegos que con más ansia esperan los usuarios de Xbox. Y los cuatro -si nada se tuerce por el camino- llegarán hasta nuestra consola -y casi con seguridad a ninguna otra- a lo largo de este año. Pero no serán los únicos.

Lo que se experimenta al echar un vistazo a los lanzamientos previstos para estos próximos doce meses en las listas de las diversas editoras de software a nivel internacional es algo parecido a lo que debe sentir un niño cuando pega la nariz al escaparate de una pastelería: tantas cosas ricas casi al alcance de la mano y un único obstáculo que nos separa de ellas.

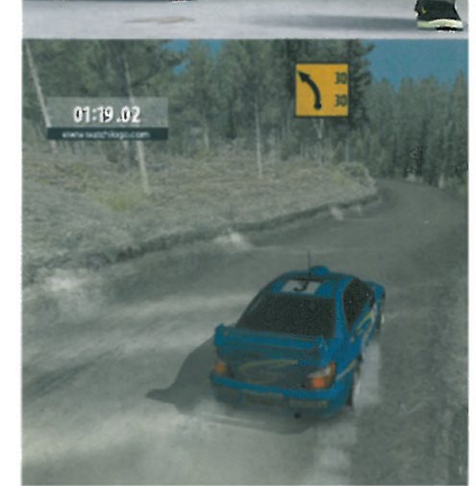
Sólo que en nuestro caso no es un cristal lo que nos mantiene a distancia, sino simplemente una mera barrera temporal que irá inexorablemente derribándose a medida que pasen los meses.

Y según lo vaya haciendo, tendremos ante nosotros juegos de acción tan prometedores como *Kameo: Elements of Power*, *Ninja Gaiden*, *Dead or Alive Online*, *Dead or Alive 4 Code Cronus*, *Perfect Dark Zero*, *Thief 3*, *Hitman 3*, *Star Wars: Republic Commando*, *Star Wars: Battlefront*, *Full Spectrum Warrior*, *Operation Flashpoint*, *Quake IV*, *Spider-Man 2*, *Call of Duty*, *Spawn*, *Freedom Fighters 2*, *Ghouls'n'ghosts*, *Shadow Ops*, *Prince of Persia: The Sands of Time*, *Tigre y Dragón*, *Starcraft: Ghost*, *Alias*, *Mortal Kombat VI*, *Otogi 2* o el *pack* con *GTA III* y *Vice City*. Casi nada, vamos...

Pero es que los aficionados al rol y la aventura tendrán ante sí juegazos del calibre de *Fable*, *Sudeki*, *Jade Empire*, *True Fantasy Live Online*, *Deus Ex: Invisible War*, *Star Wars: Knight of the Old Republic 2*, *X-Men: Legends*, *X-Files* o *The Bard's Tale*.

Y quienes prefieran los juegos de conducción pronto podrán disfrutar de *Rallisport Challenge 2*, *Race Driver 2*, *R: Racing Evolution*, *Driver 3*, *The Fast and the Furious* o *Richard Burns Rally*.

Con todo, y habiendo mencionado tantas y tan buenas promesas que pronto se harán realidad, hay que decir una vez más que nos hallamos ante la punta de un iceberg de un tamaño tan grande que cuesta imaginarlo. Basta pensar que hay compañías como Electronic Arts o LucasArts que prácticamente no han desvelado su línea de lanzamientos en 2004. Además, también tenemos que tener presente que no será hasta mayo de este mismo año, con la celebración de la feria E3, cuando muchas de las compañías del sector saquen a relucir sus ases guardados en la manga.





Volverá

Atari anuncia Terminator 3: Redemption





Alguien dijo: «hasta la vista, baby.»



Arnie quiere ser gobernador...

AHORA que apenas hemos empezado a disfrutar de la última entrega en videojuego de la saga *Terminator*, bautizada como *Rise of the Machines*, Atari acaba de anunciar el desarrollo de un nuevo juego basado en esta franquicia.

Se trata de *Terminator 3: Redemption*, y es un juego de conducción y combate en tercera persona que transcurre en unos escenarios bastante más amplios que los del título anteriormente mencionado.

El juego está siendo desarrollado por Paradigm Entertainment y su lanzamiento está previsto para el verano de este mismo año. Cuando podamos te ofreceremos un avance del nuevo juego del gobernador.

Renacidos

Vuelven renovados dos clásicos del videojuego



LOS AFICIONADOS más nostálgicos al mundo del videojuego están de enhorabuena, pues en las últimas semanas se ha confirmado el regreso de dos clásicos pertenecientes a los anales del videojuego muy emblemáticos: *The Bard's Tale* y *Leisure Suit Larry*.

El primero, un legendario RPG que fue publicado hace ya la friolera de 20 años, vuelve de la mano de su creador, Brian Fargo, que ha decidido resucitarlo en las consolas de nueva generación con un *look* 3D totalmente puesto al día.

En cuanto al segundo, Sierra ha decidido repescar una se las sagas más carismáticas dentro del género de las aventuras gráficas; aunque de momento no está muy claro si Al Lowe -creador de la serie- intervendrá de forma activa en este proyecto, sí se conocen algunos detalles del juego, como que se llamará *Magna Cum Luade*. Tal vez lo más llamativo de esta aventura es que no estará protagonizada por el inefable Larry, sino por su sobrino Larry Lovage. Eso sí, el característico humor picante de la serie no faltará a la cita...



Ya lo decía Gardel: «20 años no es nada...»



«Estoooo... ¿estudias o trabajas»

Poderosa-mente

Anunciado Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



TAL VEZ hayas oído ya hablar con anterioridad de este juego ya que hasta hace poco se trataba de un proyecto denominado *Espionaje*. Pero aprovechando el anuncio oficial de su desarrollo y la confirmación de su fecha de lanzamiento -verano de 2004- Midway ha aprovechado para rebautizarlo con el nombre de *Psi-Ops*.

Se trata de un innovador juego de acción en tercera persona que gira en torno a las habilidades psíquicas de su protagonista, Nick Scryer, que además de un variado arsenal de armas utilizará los poderes de su mente -entre los que se incluyen la telequinesia o el control mental- para combatir contra el Movimiento, una organización terrorista que pretende socavar el orden mundial.

Otro de los aspectos más llamativos del juego es poseer un desarrollo no lineal y contar con diferentes finales.



Exhibición de piroquinesia.



Hay ocho niveles diferentes.

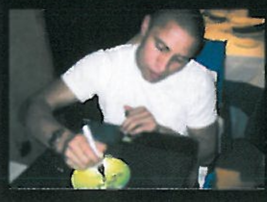
Una buena causa

eBay subasta 8 Xbox muy especiales



En el mes de abril, eBay y Xbox unieron sus fuerzas en beneficio de UNICEF subastando una Xbox firmada por el ex campeón del mundo de motociclismo Alex Crivillé. La experiencia fue tan gratificante que ahora las dos empresas, con la colaboración adicional de la cadena Centro Mail, van a repetir la iniciativa de nuevo a beneficio de UNICEF y su campaña «Educación de las Niñas». En esta ocasión, van a ser ocho las consolas que se van a subastar, tantas como las celebridades que se han sumado a la causa firmándolas: los futbolistas Ronaldo, Roberto Carlos y César Sánchez del Real Madrid, «El Mono» Burgos, Jorge y Fernando Torres del Atlético de Madrid, la modelo Martina Klein y el actor Enrique San Francisco.

La subasta se realizará en dos fases, una primera que se desarrolló del 12 al 22 de diciembre, y otra que se celebrará del 9 al 19 de enero. En cada una de las dos fases saldrán a subasta cuatro consolas Xbox al precio inicial de 1 euro. Sin duda una excelente iniciativa para una mejor causa... venga, a pujar todo el mundo.



Breves

GALLEON: ¡POR FIN!

Cuando los innumerables retrasos en su lanzamiento por cuestiones de diversa índole hacían temer por su futuro, la compañía inglesa Sci ha confirmado que serán los encargados de publicar a nivel internacional *Galleon*, el proyecto de Toby Gard -creador de *Tomb Raider*-, en la primavera de 2004.

PATADA A SEGUIR

Uno de los deportes más populares en Inglaterra o Australia, el rugby, va a contar pronto con su propio juego gracias a Acclaim, que acaba de anunciar de forma oficial el próximo lanzamiento de *World Championship Rugby* en marzo de 2004.

VUELVE VIRTUA FIGHTER

Una de las sagas más respetadas dentro del género de los juegos de lucha va a regresar, pero en forma de... RPG. *Virtua Fighter: Cyber Generation* será desarrollado por AM2 para Sega a partir de una idea de Yu Suzuki, originalmente conocida como *Virtua Fighter Quest*.

EA Y NAMCO UNEN FUERZAS

Electronic Arts distribuirá en nuestro país dos de los dos próximos lanzamientos de Namco en Xbox. Se trata de *R: Racing Evolution* y *Spawn Armageddon*. La fecha de salida de ambos juegos es marzo de 2004.

DEL COMIC A XBOX

Los personajes de la Marvel continúan siendo un filón para los desarrolladores de videojuegos y para el cine. El próximo en llegar a ambos formatos es *The Punisher*, cuya traslación a videojuego correrá a cargo de THQ.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
INVIERNO	007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	EA
	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM
	ARMED & DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BARBIE HORSE ADVENTURES	COKTEL	VIVENDI UNIV.
	BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	UBI SOFT
	BLOODY ROAR EXTREME	KONAMI	KONAMI
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	CURSE	WANADOO	WANADOO
	DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSE	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	DR. SEUSS' THE CAT IN THE HAT	MAGENTA	VIVENDI UNIV.
	ESPIONAGE	MIDWAY	MIDWAY
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	BIOWARE	TBC
	FREEKSTYLE	EA BIG	EA
	GHOST MASTER	SICK PUPPIES	EMPIRE
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	MAFIA	ILLUSION SOFTWORKS	TAKE 2
	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	EA
	MEMORICK THE APP. KNIGHT	MICROIDS	MICROSOFT
	MURAKUMO	FROM SOFTWARE	UBI SOFT
	NHL RIVALS 2004	MICROSOFT	MICROSOFT
	OPERATION FLASHPOINT: C.W.C.	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	PAINKILLER	DREAMCATCHER	MINDSCAPE
	PSYCHONAUTS	DOUBLE FINE	MICROSOFT
	ROLAND GARROS 2003	POR CONFIRMAR	WANADOO
	SCOOBY-DOO! MYSTERY MAYHEM	ART. MIND & MOVEMENT	POR CONFIRMAR
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	SHREK 2	POR CONFIRMAR	TDK MEDIACTIVE
	SNIPER ELITE	REBELLION	WANADOO
	SPONGEBOB SQUAREPANTS	THQ	THQ
	SPY HUNTER 2	MIDWAY	MIDWAY
	SPY VS SPY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	STARCRAFT: GHOST	BLIZZARD	VIVENDI UNIV.
	STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	STRIDENT - THE SHADOW FRONT	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	STREET RACING SYNDICATE	EUTECHNYX	NAMCO
	THE HAUNTED MANSION	HIGH VOLTAGE	TDK
	THE SIMS BUSTIN' OUT	EA	EA
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIV.
	TORK	TIWAK	POR CONFIRMAR
	TOTAL CLUB MANAGER	EA	EA
	UNREAL II	EPIC GAMES	ATARI
	WHIPLASH	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ARTWORKS	BAM!
	BAD BOYS II	BLITZ	EMPIRE
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBI SOFT
	COLD WINTER	SWORDFISH STUDIOS	VIVENDI UNIV.
	COMANCHE	NOVALOGIC	NOVALOGIC
	DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	NOVALOGIC	NOVALOGIC
	DRONEZ	ZETHA GAMEZ	METRO
	FALCONE: INTO THE MAELSTROM	POINT BLANK	VIRGIN
	FLAT-OUT	BUGBEAR ENT.	3DO
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	HAVEN: CALL OF THE KING	TRAVELLER'S TALES	MIDWAY
	INSIDE PITCH 2003	MICROSOFT	MICROSOFT
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	LOOSE CANNON	DIGITAL ANVIL	UBI SOFT
	MOTO X	KONAMI	KONAMI
	MUZZLE FLASH	JVC	MICROSOFT
	PILLAGE	BITS STUDIOS	POR CONFIRMAR
	POWERDROME	ARGONAUT	POR CONFIRMAR
	RUGBY LEAGUE	SIDHE INTERACTIVE	POR CONFIRMAR
	RUN LIKE HELL	INTERPLAY	VIVENDI UNIV.
	SHAYDE: MONSTERS VS HUMANS	POR CONFIRMAR	METRO 3D
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	WILD RINGS	MICROSOFT JAPAN	MICROSOFT

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



NO CABE duda alguna: el tenis es ahora mismo uno de los deportes en boga en nuestro país. Después de que Ferrero consiguiese auparse al número uno de la ATP y tras llegar hasta la final de la Copa Davis -vale, venga, no hablaremos del equipo australiano-, ahora es *Top Spin* el que conquista lo más alto de la lista de ventas. Los datos, como siempre, nos han sido facilitados por Centro Mail.

1. TOP SPIN
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Probablemente el mejor juego de tenis de la historia del videojuego. Así de sencillo y así de contundente. Y con opciones para *Xbox Live*.

2. PROJECT GOTHAM RACING 2
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE**
Hace poco le dedicábamos nuestra portada y parece que vosotros también estáis de acuerdo: esta secuela es lo más de lo más en juegos de conducción.

3. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
La llegada de esta veterana saga que viaja del PC a Xbox no ha podido ser más afortunada. Los *shooters* tácticos continúan pegando fuerte...

4. FIFA FOOTBALL 2004
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
La profundización en la renovación emprendida con la edición del año pasado ha calado hondo en los usuarios de Xbox. Un gol por toda la escuadra.

5. TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **LUXOFLUX**
En ausencia del esperado *pack* de *GTA*, este juego, que presenta notables similitudes con la saga de Rockstar, consigue irrumpir con fuerza en nuestra lista.

6. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
La trilogía llega a su fin y a la par que el filme de Peter Jackson llena las salas de cine el juego también cosecha buenos resultados.

7. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA BLACK BOX**
Como no podía ser de otra forma, las carreras callejeras de EA adelantan puestos a todo gas en la lista de los juegos más vendidos de este mes.

8. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
Mientras continuamos a la espera de que la secuela de este juego llegue hasta nosotros, la primera parte sigue dando mucha guerra en la lista de ventas de Xbox.

9. GHOST RECON: ISLAND THUNDER
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
Tanto monta, monta tanto. Si *Rainbow Six 3* y *Splinter Cell* figuran en esta lista en posiciones de privilegio, el otro *shooter* táctico de Ubi no podía quedarse atrás.

10. THE SIMPSONS HIT & RUN
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **RADICAL ENT.**
Tal vez no sea el juego definitivo sobre la alocada familia de Springfield, pero sí probablemente el mejor que han protagonizado hasta el momento.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál de estos juegos de fútbol es tu favorito?

LEYENDA

XBOX

Juego	%
Pro Evolution Soccer 3	56,61%
FIFA Football 2004	39,57%
Club Football	3,82%

Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.



Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.
50M
+10
+30
+50
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
Impresiónales a todos. Project Gotham Racing®2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox Live™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.
XBOX LIVE
PGR PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
Ferrari Official Licensed Product
SALEEN
Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche, El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche. AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA.....

El último producto que he adquirido es *StarWars: Los Caballeros de la Antigua República*, pero he intentado bajar el contenido adicional y no he podido. ¿Me podéis aclarar por qué no puedo hacerlo? Cuando lo intenté, aparecía un mensaje diciendo que, por ahora, no hay material disponible.

Alejandro Parcero (correo electrónico)

«Impacientarte no debes joven padawan», esto, ejem, por donde íbamos... Las descargas de este maravilloso juego simplemente se han hecho esperar, pero precisamente porque se quiere cuidar cada detalle y comprobar su correcto funcionamiento dentro del juego principal. Recuerda que los niveles extra de *Splinter Cell* no estuvieron disponibles desde el primer día, así que tranquilo, las descargas de *Star Wars* seguro que están en camino. Que la fuerza te acompañe (y la paciencia).

¿TRUCOS EN LAS DEMOS?

Más que una pregunta lo mío es una sugerencia. Me gustaría que pusierais los trucos de las demos que vienen incluidas en el DVD de la revista, además de otros juegos de los que hay disponibles.

Manuel Martín (carta)

Hay que ver que poca paciencia tenéis algunos: si una demo resulta ser una porción generalmente pequeña de un juego, imagina lo que nos duraría si encima le ponemos vidas infinitas o simplemente inmunidad total. Seguramente acabaría por arruinarse cualquiera atisbo de diversión, así que, de momento, «archivaremos» tu petición en cuanto a las demos se refiere.

KAOS EN XBOX LIVE

Después de probar un juego tan bueno como *Kung Fu Chaos*, da pena pensar lo que hubiera resultado de ser compatible con *Xbox Live*. ¿Estáis de acuerdo conmigo?

Carles Belda (carta)

Después de leer tu carta (o más bien ese par de líneas que resumen tu pensamiento) no podemos sino estar totalmente de acuerdo contigo. Sin embargo, *Kung Fu Chaos* tal y como está resulta un juego excelente para conectar los cuatro mandos a la consola y echarte unas risas con los amigos en casa. *Xbox Live* es «la caña», pero vencer a tus colegas cara a cara tampoco tiene precio.



EMULAR A SERGIO GARCÍA

Me gustaría preguntar qué juego de golf para Xbox de los que hay disponibles resulta más recomendable, no sé por cual decidirme.

Darkman23 (correo electrónico)

Actualmente tienes tres estupendas ofertas en cuanto a juegos de golf se refiere. Una de ellas se llama *Outlaw Golf* primo hermano del más reciente *Outlaw Volleyball*, que se toma este deporte de una forma un tanto gamberra, pero que resulta tremendamente divertida (tanto en la versión golf como en volley). Por otro lado tenemos el excelente simulador *Links LS 2004*, en el que vas a encontrar todo el realismo y las opciones de un campo de golf, lo mismo que sucede con *Tiger Woods PGA Tour Golf 2004*. Diversión asegurada en todos los casos.

¿HALO 2? ¿DÓNDE? ¿DÓNDE?

Todo el mundo habla ya de *Halo 2*. Todo el mundo dice que será el mejor *shooter* en primera persona de la historia... pero nadie sabe cuándo saldrá. Dicen que en Estados Unidos se lanzará en marzo, pero aquí los juegos aparecen unos meses después. ¿Pasará lo mismo con *Halo 2*? ¿Y cuándo saldrá *Ninja Gaiden*? ¿Y el doble *pack* del famoso *GTA*?

Esther Ibáñez (correo electrónico)

Mucho nos tememos que la pregunta que acabas de realizar sobre *Halo 2* será la más repetida durante los meses que nos quedan hasta su lanzamiento. De momento, lo único que se sabe es que serán meses (y no años) pero no la fecha de salida exacta por tierras europeas o españolas. Ten en cuenta que se tiene que preparar un lanzamiento por todo lo alto para, probablemente, el juego más esperado por todos los usuarios de Xbox. Además, debe incluir un doblaje que logre estar a la altura del primero, todo ello junto a una campaña publicitaria a buen seguro de las que hacen época. Con todo, y al tratarse de un título tan importante, no creemos que pase mucho tiempo desde su lanzamiento en Estados Unidos hasta que llegue a España. Por otro lado, *Ninja Gaiden* se espera en el primer tercio de 2004 y, respecto al famoso *pack* de *GTA 3* y *Gta Vice City*, no tardarás mucho en verlo en las estanterías. De momento, no podemos darte una fecha más concreta.

SEGUNDAS PARTES... ¿NUNCA FUERON BUENAS?

Os escribo para resolver unas cuantas dudas acerca de las posibles secuelas de mis juegos favoritos. Sé que se está desarrollando la segunda parte de *Blinx: The Time Sweeper*, pero ¿se sabe algo más? ¿Es verdad? También tengo *Brute Force* y me encanta, de hecho es uno de mis juegos favoritos, y por eso me alegra saber que ha tenido muy buenas ventas en su lanzamiento. ¿Se sabe si Digital Anvil está desarrollando una segunda parte? Por último, me gustaría saber si los siguientes juegos están totalmente en castellano: *Voodoo Vince*, *Crimson Skies* y *Grabbed by the Ghoulies*.

Manuel Rodríguez (carta)

Respecto a los dos juegos que has mencionado, aún no sabemos nada de posibles secuelas, pero mantente atento a la sección de noticias para próximas novedades. Por último, confirmarte la traducción de los textos para *Voodoo Vince* y *Grabbed by the Ghoulies*, mientras que *Crimson Skies* permanece totalmente en inglés. *Voodoo Vince* y *Grabbed by the Ghoulies* tienen las voces en inglés (el primero) mientras que el segundo no tiene voces de ningún tipo (bueno, algo parecido sí), pero no te aconsejamos que te los pierdas ya que los dos son muy divertidos. Donde sí puede tener algo más de importancia el idioma es en *Crimson Skies*, en el que la traducción se echa de menos, excepto si estamos jugando en *Xbox Live*.

MÁS Y MÁS PUBLICIDAD

Me gustaría saber por qué Microsoft no pone más anuncios en la televisión al igual que hace la competencia. Por ejemplo, podrían promocionar *Halo2* como el mejor juego para consola o algo así.

José María Rosas (carta)

Si bien hubo una temporada en la que los anuncios en televisión de Xbox eran casi inexistentes, no puede decirse lo mismo en los últimos meses. La proliferación de suculentos *packs* en forma de primer aniversario, *Classics*, etc... Todas las acciones han sido fuertemente respaldadas en todo tipo de medios, así que seguro que mucha más gente ha conocido Xbox gracias a estas campañas de publicidad.

CARTAS





Desde el foro

Por fín llegan las novedades a las tiendas: se acabó comerse las uñas esperando juegos como *Project Gotham Racing 2, Amped 2, Medal Of Honor,* etc... Ahora toca disfrutarlos como se merecen. Toda avalancha de juegos viene acompañada por su correspondiente ración de dudas variadas, pero afortunadamente para eso tenemos las páginas del foro, como siempre podéis visitarlo en: www.revistaoficialxbox.net.

XBOX LIVE se perfila como el regalo perfecto para disfrutar de la mayoría de estos títulos: descargas, competiciones *on line* o ganar a tus «colegas» mientras echas unas risas con el micrófono. Su éxito es un hecho como podemos apreciar por la gran cantidad de títulos compatibles con este servicio, donde no podemos olvidar las apariciones estelares de *Counter-Strike* o *Rainbow Six 3*, así como de toda la gama deportiva de Microsoft (*Nba Inside Drive 2004*) y de Sega (*Nba 2k4, NHL 2k4*). Tan sólo queda esperar y desear que Electronic Arts y Microsoft lleguen a un acuerdo en este sentido ya que sus títulos carecen de cualquier opción multijugador *on line*.

En el foro «General» comienzan las dudas a la hora de comprar. **Adriax** abre fuego intentando decidirse entre *Project Gotham Racing 2* y *Need For Speed: Underground*; lo único que tiene claro es que quiere un juego de coches. Nuevamente, **Beon** acude al rescate enumerando todas y cada una de las virtudes por las que él escogería *PGR2*; entre ellas, como no, se encuentra *Xbox Live*. A esta cuestión siguen otras respuestas como las de **Nomada3jlsp**, que corrobora una decisión bastante unánime. No sabemos si el mencionado *PGR2* conseguirá unificar las dudas de este foro, pero nuevamente **eric** centra sus preguntas sobre la última maravilla de Bizarre y se centra en el tema de los coches: cuántos hay disponibles, qué modelos... Preguntas todas ellas que responden foristas como **Alx**. Como no solo de novedades vive el hombre, también nos encontramos con jugadores que aprovechan la bajada de precio de algunos clásicos como *Shenmue 2* para completar su colección de juegos. Éste es el caso de **aphox**, quien anda un poco perdido por las tortuosas calles de Honk Kong intentando encontrar a Yuanda Shu.

GabrilVader pone un mensaje en el foro de «Hardware» ya que anda perdido en el espacio disfrutando de uno de esos juegos que, con apenas dos o tres meses de vida, ya se han convertido en un clásico instantáneo. No es otro que el magnífico e inigualable *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República.* **GabrilVader** anda un poco atascado bastante cerca de la resolución final de la aventura. Jugadores como **Xbox** le responden formulando una nueva pregunta, pero afortunadamente para él, **minks** pone un mensaje en el que soluciona el pequeño problema que impedía seguir adelante a **Gabril**.

Setsuna busca un buen juego de plataformas y aventuras, esperando poder comprar *Sonic Heroes*. Desde aquí le recomendamos probar *Voodoo Vince*, un juego no tan conocido pero con grandes dosis de calidad y buen humor. En el foro «Juegos», **bleq_el_unico** anima a todo el mundo a que se compre *Rainbow Six 3* y para ello habla maravillas de su aspecto gráfico e incluso le ha gustado más que *Splinter Cell*, algo que tampoco es tan extraño porque se trata de uno de los mejores juegos del catálogo de Xbox.

Retomando el tema de las encuestas que tanto solemos ver en el foro (incluyendo la clásica pregunta: ¿vais a comprar este juego?), **Beon** pone un mensaje para sondear a los demás foristas sobre las intenciones de comprar *NBA Inside* Drive 2004, una saga que nació a la sombra de *NBA Live* pero que ha sabido crecer para ir adquiriendo su propia personalidad. **Serbru** y **RodneyJC** se apuntan rápidamente a la lista de posibles compradores, mientras que otros aficionados como **ricky** prefieren los juegos creados por Sega, *Nba 2k4*, que, al contrario que *NBA Live*, son totalmente compatibles con *Xbox Live*. Siguiendo con las dudas sobre compras, **Eisenbox** pone un mensaje pidiendo consejo ya que duda entre *Top Spin* o *Rainbow* Six 3 como posibles opciones de compra. **Eluve** y **reinflod** acuden en su ayuda, pero como bien dice éste último, depende de si prefieres un juego deportivo de tenis o un *shooter* táctico de gran calidad. Lo que tienes garantizado con ambos títulos son infinitas horas de diversión a través del servicio *Xbox Live*, así que seguramente aciertes con cualquiera de los dos. Hablando sobre juegos más recientes, **richi** tienes sus dudas respecto a *True Crime: Streets Of L.A.*, un juego de acción que combina aspectos de *GTA, Max Payne o Dead to Rights.* **Richi** pide más información sobre este juego ya que le gustaría tener las impresiones de otros usuarios que ya lo hayan jugado en profundidad antes de decidirse a comprarlo.



¿CÓMO PARTICIPAR EN EL FORO?

»NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware)

Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de «alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes




Ábrete paso hasta el número 1.
Penn
SERGIO TACCHINI
PEPSI
XSN
Microsoft game studios
"¿Silencio, por favor?" ¡Venga ! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox *Live*™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.
TOP SPIN™
XSN SPORTS
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
xbox.com/topspin

ACCESO EXCLUSIVO

IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Puede que sea un poli malnacido, pero esa corbata es mala a secas. Por lo menos, no lleva aquélla estampada con los Simpson que le regalaron en Navidad...

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Si Max Payne cae solo en la ciudad ¿se oye algún sonido? Sí, estamos allí en exclusiva para escuchar su relato y ayudarte en su aventura

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **REMEDY**
- EDITOR: **ROCKSTAR**
- LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2003**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE2**

COMBINACIÓN DE HEBRAS del cómic, el cine negro y los juegos de acción, unidas en una pelota prieta que te hace un nudo en el estómago con una tensión bien sostenida. Por todo ello, Max Payne es un nombre que siempre hay que tener en cuenta. Max no deja títere con cabeza en su ronda como detective y eso es más cierto que nunca en esta explosiva secuela.

Ningún otro juego, y eso incluye ésos con licencias de películas, consigue implementar tan bien las últimas técnicas cinematográficas y los modernos estilos de cámara en una jugabilidad que sigue bajo tu control. En *Max Payne 2* vuelves a ser libre de dirigir tu propia acción, que en esencia consiste en controlar cada acrobacia, ángulo de cámara y efecto especial. Elige cuándo y dónde pasar al modo «Bullet time» y líate a deslizarte y a rodar con las pistolas al rojo vivo y los casquillos desperdigándose como confeti. Y esta vez la acción tiene aún mayor elegancia, con una nueva y más lograda técnica *bullet time*, la 2.0, y unos entornos mucho más interactivos.

Max Payne 2 vuelve a girar en torno a la cuestión amorosa. El original empezaba con la brutal y espeluznante descripción del asesinato de la familia de Max, tras lo cual el juego se adentraba en una tortuosa senda de amor y venganza. El subtítulo de *Max Payne 2*: *The Fall of Max Payne* (*La caída de Max Payne)*, funciona a dos niveles, como el lenguaje del cine negro que



↑ En *Max Payne 2* también hay IA para la cooperación.

tanto le gusta: sugiere una caída en desgracia a los ojos de las autoridades y su caída como víctima de un nuevo amor, Mona Sax, a quien también controlarás en un par de niveles del juego. El lenguaje del cine negro y de la ficción detectivesca americana impregna *Max Payne 2* como una camiseta de lino empapada de sangre. ¿Lo ves? Es que se pega. Max vuelve a conducir la inquietante trama mediante monólogos »



» CAMARADAS
Algunos de los personajes principales del original vuelven, entre ellos ese diamante en bruto ruso, Vladimir Len.

INFORMACIÓN ADICIONAL

DICK JUSTICE
Ése es el improbable nombre de un programa de televisión que a veces se ve en *Max Payne 2* y que parodia con su juego de palabras las pelis de detectives de los años 70 como *Shaft*. La voz en off que narra la trama parodia asimismo la historia del *Max Payne* original. Se dice que Hollywood no tardará en hacer una película del personaje.

GENIAL A TODAS LUCES
Uno de los notables avances gráficos de la secuela es el de la iluminación, con una definición de sombras mucho mejor y unas magníficas luces puntuales que destacan las increíbles texturas fotorrealistas de los entornos urbanos. Es un juego muy oscuro en su atmósfera y ambientación, así que el tema de la luz era importante clavarlo.

ESTE POLI ES UN PANOLI
En esta secuela, Max regresa a sus orígenes profesionales y deja la DEA para volver a la policía de Nueva York. Durante una de sus pesquisas, se encuentra con la mujer fatal Mona Sax, sospechosa de asesinato en la investigación en curso. Max se enamora de ella, claro. Amor a primera «mira».



Conforme avanza el juego, más aguanta el blindaje de los enemigos, aunque sigue bastando con un tiro de escopeta en el pecho.



Max venía de zamparse una hamburguesa grasienta en la cafetería.



Vladimir, no va muy al día en eso de la moda.

LE DAS MIL PATADAS

O las que quieras porque ahora los niveles son del todo interactivos. Podrás activar carretas elevadoras para llegar a distintos niveles, hacer rodar barriles, atravesar ventanas, tirar cajas y tumbar bombonas en los tiroteos. Los objetos usan física real y su movimiento también afecta a otros objetos.



La acción tiene mayor elegancia, con un nueva técnica *bullet time*, la 2.0, y unos entornos más interactivos

internos, uno de cuyos primeros y típicos ejemplos es «Llovía como si todos los ángeles del cielo hubieran decidido mear a la vez». Pero no sólo es lo de crear una atmósfera tan densa que las balas queden literalmente suspendidas en el aire. La voz de Max te dirige hacia las pistas y desencadenantes de la trama, con lo cual se elude la necesidad de buscar objetos físicamente en los mugrientos entornos, aún más detallados que en el primer juego. Un ejemplo típico de cómo Max te ayuda a ayudarlo es «El contestador tenía un mensaje». Es una forma ingeniosa de llevar el tema de la orientación, una jugabilidad casi esquizofrénica por la cual parece que te digas a ti mismo qué hacer y por eso te sales aún menos del personaje durante los interludios entre las partes de mayor violencia.

Y la violencia estilizada es por supuesto el alma que sostiene el cuerpo entero de *Max Payne*; créenos cuando te decimos que *The Fall of Max Payne* no es ninguna secuela remilgada. El motor Havok 2, reconstruido y totalmente remozado, ofrece un realismo aún más brutal, con entornos del todo interactivos y física «de muñeca de trapo» para cuerpos y objetos. Tal como apreciarás también en juegos de vanguardia como *Deus Ex: Invisible War*, ahora los cuerpos se ladean, se arrugan, se retuercen y caen en unas animaciones de muerte más verosímiles que las de muchos extras de cine.

En uno de los primeros niveles (y es un tema recurrente en el juego) puedes apuntar a una bombona en vez de a los enemigos y la explosión resultante arroja sus cuerpos por



↑ Max no se tomó muy bien eso de que Sam Fisher, *prota* de *Splinter Cell*, apareciera en su secuela.



↑ Se dio con una puerta. En serio.



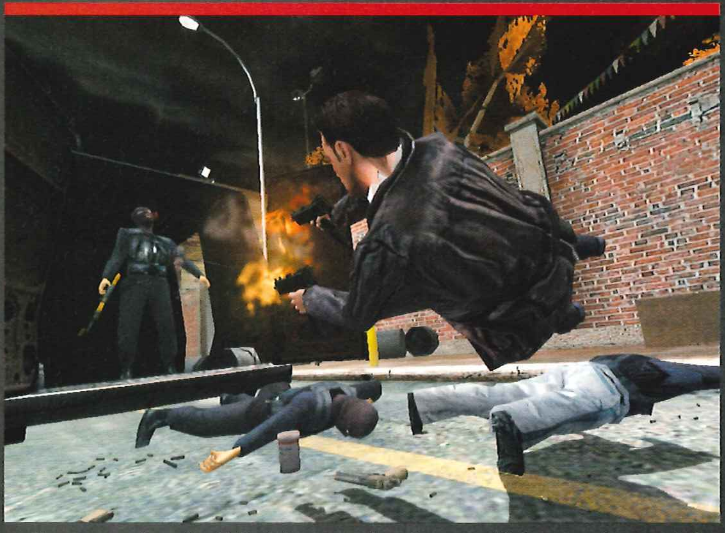
↑ Vuelven los tiros a dos manos.

LÁNZATE Debut desenfrenado de la técnica *bullet time 2.0.*

ADEMÁS de hacer que puedas esquivar balas (con un tiempo algo ralentizado respecto a un salto normal), el *bullet time* llega ampliado. Si te cargas a tres o más personas seguidas, la pantalla se vuelve de color sepia, el reloj se pone amarillo y tienes más tiempo y posibilidades de liquidar a los malos. Tu reloj de *bullet time* se recarga más cuanto más matas.

LO QUE VE MAX





↑ Una vez en el modo «Bullet Time», usa la palanca analógica para girar en el aire y aprovecharte de la ventaja de la cámara lenta. Liquidarás a más enemigos.

LO ÚLTIMO QUE VEN SUS ENEMIGOS





↑ ¿Qué es lo último que le pasa por la cabeza a un matón que se enfrenta a nuestro detective? ¡Una bala letal del calibre 9, por supuesto!

Los cuerpos se ladean, se arrugan y caen en unas animaciones más verosímiles que las de muchos extras de cine

los aires con una física real, sacudiéndose y cayendo de una forma distinta cada vez que juegas. Aquí no hay muertes planificadas ni desaparecen los cuerpos como en muchos *shooters*, sino que quedan ahí en posturas perturbadoras, con brazos y piernas colgando si van a parar a un saliente. Los productores de Rockstar demuestran cómo se puede volver a disparar a una pierna que cuelgue de un cadáver para hacerla mecerse como un péndulo hasta que la gravedad la deje en una posición inimaginable.

Pero no sólo al morir demuestran tus enemigos su singularidad. En *Max Payne 2* se ha llevado su IA a un nivel superior y disfrutan de tu misma percepción audiovisual. Ningún enemigo tiene una ventaja injusta y, tanto para ti como para ellos, es vital ese exquisito tiempo de reacción con el corazón en un puño cada vez que irrumpes en una sala o giras una esquina para adentrarte en un mar de problemas. Es relativamente como un *bullet time* de tu propia invención. Los malos luchan de un modo inteligente y feroz, cubriéndose con juicio (y ahora el entorno táctico cambia de forma dinámica al poder tirar cajas y hacer rodar los barriles), retirándose cuando es necesario, echándose a un lado o dejándose caer de un nivel para acercarse si estás en un piso inferior.

También se ha mejorado la IA en cooperación. Max encontrará por el camino a potenciales amigos, personajes sospechosos, eso sí (todos presentados mediante un retrato con la imagen congelada, al más puro estilo »

INFORMACIÓN ADICIONAL

DIFÍCIL ELECCIÓN
Los niveles de dificultad son: «Detective», «Duro», «Muerto al Llegar», «Acta en Nueva York» y uno nuevo, «Cadáver Ambulante». En este nivel usas mapas modificados del juego y compruebas cuánto duras contra unos enemigos que no paran de regenerarse.

SAX APPEAL

MONA SAX es la mujer fatal (a la que en el primer juego se creía muerta) de la que Max se enamora en este segundo episodio. Al parecer, ya ha guardado suficiente luto por su mujer y su hijo, asesinados en el original, y ¿qué mejor pareja para un poli rebelde que una bella sospechosa en el caso de homicidio en el que se ve envuelto? También controlarás a Mona durante uno o dos niveles, en uno de los cuales debe proteger a Max con un nuevo rifle de francotirador.





Mona tiene una retiradilla a Demi Moore.



Es evidente que aquí diremos lo de «mujer de armas tomar».

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Max aún prefiere su chaqueta larga de cuero, cosa que le va muy bien, si uno piensa lo mucho que este hombre se llega a tirar por suelos sucios.

INFORMACIÓN ADICIONAL

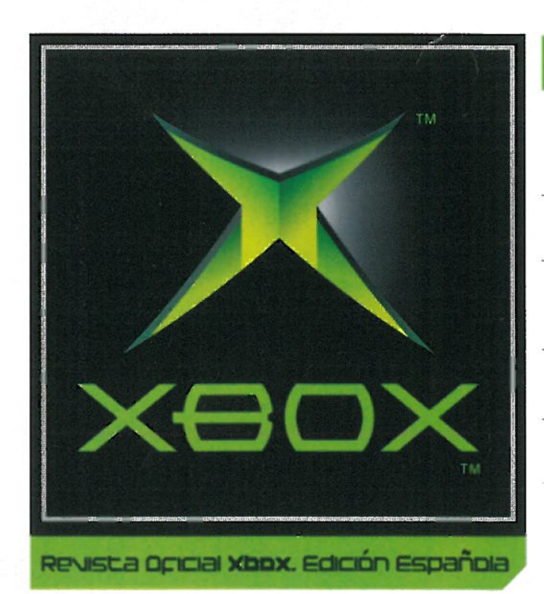
SIGUE SOÑANDO
En la secuela hay más secuencias oníricas, pero no salen los extraños elementos de saltos por plataformas que había en el original. Menos mal.

Tiroteos más tensos no hay; las posibilidades del nuevo motor son claves en las tácticas de las escaramuzas

Reservoir Dogs), que te ayudarán o se enfrentarán a ti según cómo te comportes con ellos. Si les disparas, lógicamente se enfurruñarán y te devolverán el cumplido, pero si los apoyas puede que durante un tiempo formen equipo contigo contra una amenaza común.

No puede haber tiroteos más tensos que los de *Max Payne 2* y las posibilidades del nuevo motor, que permite mover, derribar y hacer rodar cajas y barriles con una física real, son determinantes en las tácticas y el estilo de las escaramuzas. ¿Qué puede molar más que tirarse por el aire en modo *bullet time*, disparando con ambas manos contra múltiples enemigos, al estilo John Woo? Bueno, pues imagínate tirarte hacia un blanco a través de una pila de cajas y latas, caer deslizándote de cara por el suelo y disparar desde ahí abajo (cosa que en el anterior *Max Payne* no podías hacer). Las animaciones de recarga son aún más en plan *Matrix*: Max va girando con los brazos estirados y los faldones alzados majestuosamente mientras van saliendo los cargadores.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne, es hasta cierto punto, más de lo mismo, pero eso en este caso no es malo, de tan bueno que era el original. Los nuevos niveles de detalle en la animación facial, la técnica *bullet time* 2.0, la física de muñeca de trapo, la IA mejorada y los decorados interactivos son retoques que por sí solos son pequeños, pero que en conjunto suman una poderosa baza que te hace entrar aún más de lleno en esa acción ininterrumpida de cine negro.



PUNTUACIÓN



8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.

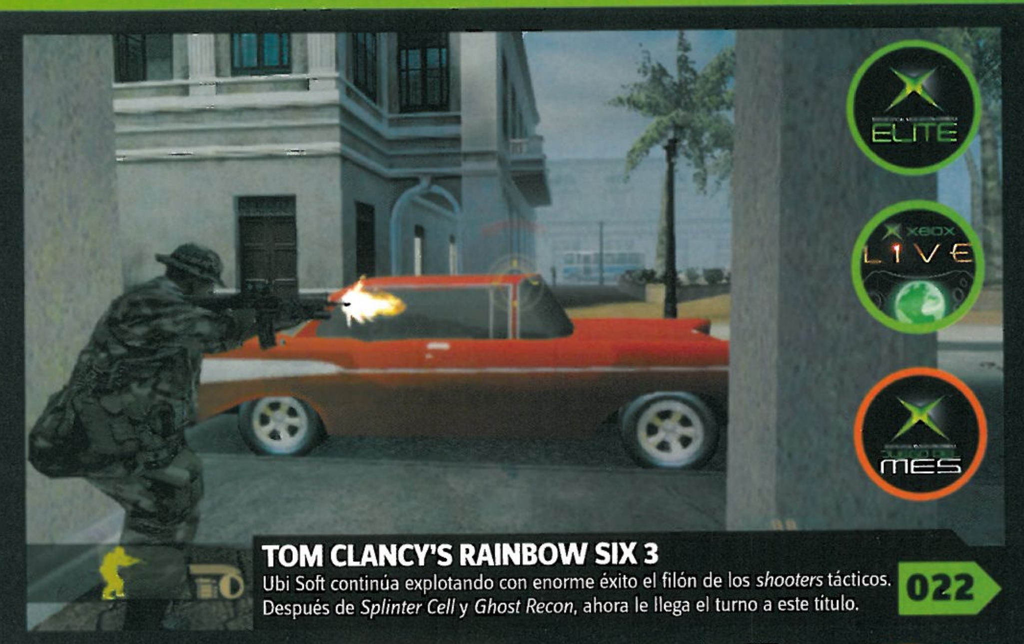


VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.

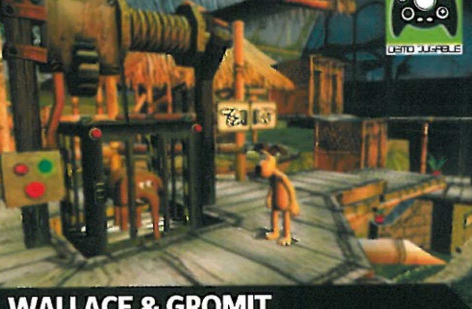


DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.


















EL RESTO

↑ A Price y Loiselle no les queda mucho... Curiosamente, el hecho de morir acribillados no les impedirá presentarse a la siguiente misión.

Estreno en Xbox de la serie que intentó crear con éxito la acción táctica por equipos en su vertiente realista

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3



INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
LANZAMIENTO: **DSIPONIBLE**
JUGADORES: **1-16 SYSTEM LINK/XBOX LIVE**
WEB: **WWW.UBISOFT.CO.UK**
PEGI: **+16**







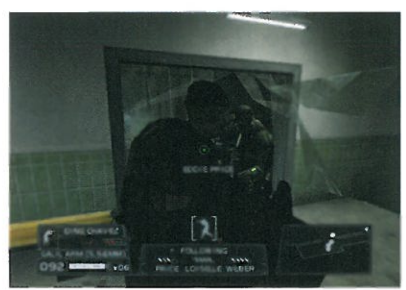


El retoño más antiguo de Tom Clancy se estrena en Xbox. Con interfaz de voz y modos de juego *on line*.

Tom Clancy regresa. El escritor de *best sellers* -que lleva camino de convertirse en toda una institución dentro del sector del videojuegos gracias al buen hacer de Ubi Soft- estrena nuevo título de acción táctica en Xbox. Esta vez protagonizado por los originales, por los Rainbow Six, la unidad especial creada por el escritor en la ficción literaria y con la que debutó en la arena interactiva en 1997.

Desde entonces, el género ha venido evolucionando paso a paso con cada nuevo título de la factoría Tom Clancy. Cada lanzamiento ha procurado simplificar la interfaz y el sistema de control sin perder funcionalidad y *Rainbow Six 3* es un paso más en ese camino. De hecho, puede decirse que la tradicional complejidad del género que todavía se asomaba por las esquinas de *Ghost Recon* queda definitivamente atrás.

Cierto es que algunas opciones han desaparecido y se ha reducido el número máximo de componentes del escuadrón a cuatro. Pero Ubi Soft Montreal ha entregado a cambio un juego de control extraordinariamente intuitivo que se convierte en el representante más accesible e inmediato del género. No es posible dar órdenes de forma individual pero las frecuentemente reducidas estancias en las que se »



↑ *Rainbow Six 3* incorpora un nuevo motor de física.



↑ A los rehenes se les esposa para abandonarlos. Ya vendrán a recogerlos.



↑ El nuevo juego de Tom Clancy emplea una estupenda IA para el escuadrón.

TRABAJO EN EQUIPO

Un ejemplo práctico de cómo funciona el interfaz de órdenes en *Rainbow Six 3*. El equipo va a irrumpir en una estancia cerrada.



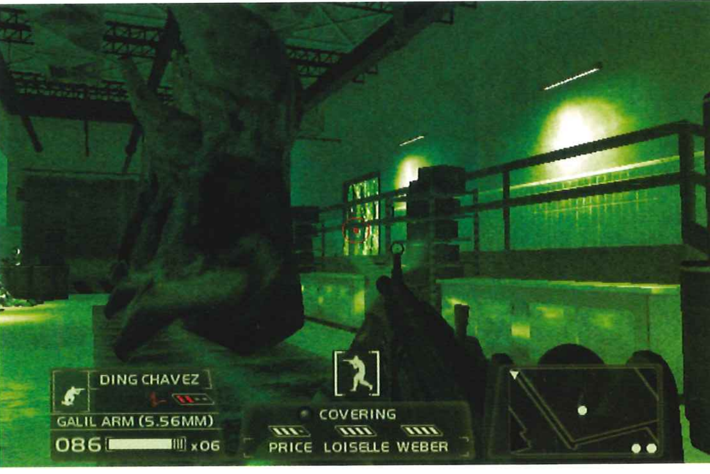
↑ Mirando a la puerta y presionando el botón A aparecen las opciones correspondientes a ese objetivo. Elegimos abrir y despejar con zulú.



↑ El equipo prepara los explosivos para detonar la puerta y espera la orden del jugador.



↑ Aprietas el botón blanco -zulú- y los hombres se ponen en movimiento.




↑ *Rainbow Six* recupera el motor gráfico de *Splinter Cell*.

INFORMACIÓN ADICIONAL

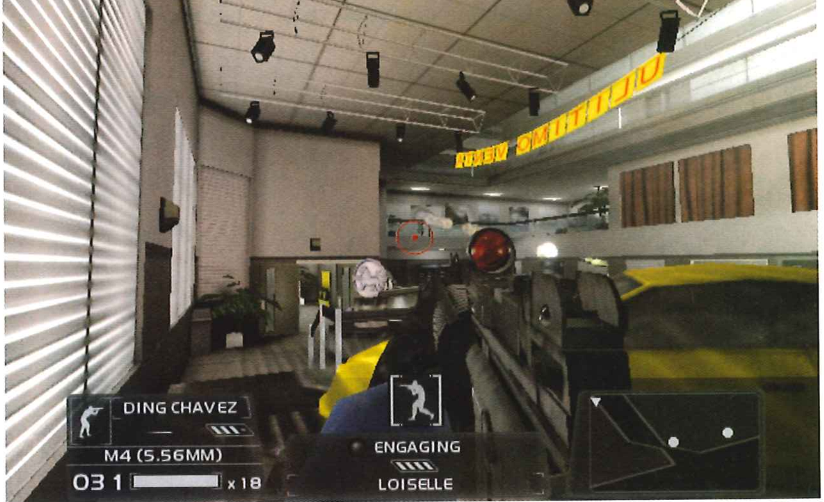
LOS PRIMEROS
Aunque los juegos de Tom Clancy ya son familiares para los usuarios de Xbox, el nombre de esta nueva entrega puede resultarles nuevo. *Rainbow Six* fue el título con el que el escritor se estrenó en la industria del videojuego con un notable impacto en 1997. Desde entonces, el subgénero de los *shooters* de acción táctica ha girado en torno a los sucesivos títulos de la serie, incluyendo la variante *Ghost Recon* que ya cuenta con dos entregas para Xbox.

ESTILO CLANCY
Al igual que los Ghost Recon, los Rainbow son una unidad de fuerzas especiales que entran en acción en las situaciones límite. Como siempre, la acción se sitúa en un futuro inmediato para presentar una conspiración terrorista que quiere desestabilizar el comercio de petróleo entre Venezuela y Estados Unidos, con el consiguiente follón internacional. La trama resulta intercambiable con cualquier otro título del género. Con todo, hay que reconocer que la secuencia de inicio es una de las intros más vibrantes que han pasado por Xbox.

desarrollan los tiroteos hace que no se eche en falta esta opción. Y sí, es posible coordinar ataques con el resto del grupo -véase recuadro *Trabajo en equipo*-. Basta con apuntar hacia el objetivo que interesa -una posición en el suelo, una puerta, etc- y apretar el botón A para ejecutar la acción asociada por defecto -moverse a, abrir y despejad, etc-. Manteniéndolo pulsado, aparecen todas las acciones posibles para que el jugador elija una. Así de simple.

El notable sistema de control -extensible al protagonista, bajo el clásico esquema de *Halo* para el controlador- se completa con otra novedosa opción: el interfaz de voz. El jugador puede impartir las órdenes al resto de su equipo utilizando el *Communicator* con el que cuenta todos los subscriptores de *Xbox Live*. La gran pregunta ante una novedad de estas características es: ¿qué tal funciona? Pues razonablemente bien. A veces es necesario repetir varias veces las órdenes, pero conforme se práctica resulta más fácil coger la pronunciación correcta para el sistema. El hecho que las comunicaciones de los otros personajes también se escuchen a través del *Communicator* en lugar del televisor, supone un añadido importante de cara a la inmersión del jugador en el reto.

Hay otras diferencias sustanciales con la otra gran saga de acción táctica de Tom Clancy.



↑ En cada intento, los terroristas repiten posiciones.

Los grandes escenarios abiertos quedan para aquel y las situaciones que afrontan los Rainbow se desarrollan en escenarios urbanos. Lo que implica que la acción se ha vuelto algo más directa con el enemigo acechando a la vuelta de la esquina. La IA de grupo ha sido visiblemente mejorada y resulta llamativo observar cómo el equipo procura buscar una buena posición en cada nuevo entorno sin exponerse al fuego enemigo. Se mueven de forma organizada y saben ofrecer un gran apoyo al jugador en todas las situaciones.

¿HAY ALGUIEN AHÍ? La visión térmica es imprescindible para cualquier operativo especial que se precie...



Debido a una granada de humo, no es posible ver si hay alguien abajo. En este caso, la visión nocturna no arregla nada. Queda otra opción.



El botón B cambia a visión térmica. Esa ligera mancha es un enemigo. Con la mirilla se ve con más claridad.



Algunos objetos pueden estallar con la munición adecuada.

Los grandes escenarios abiertos quedan para *Ghost Recon* ya que las situaciones que afrontan los Rainbow se desarrollan en escenarios urbanos

En cuanto a gráficos, *Rainbow Six* emplea la misma tecnología que *Splinter Cell*, que a su vez estaba basada en el motor Unreal. El precedente hacía esperar un nivel más alto que el que ha terminado ofreciendo *Rainbow Six 3*. Aunque incorpora algunos efectos de iluminación y sombras de los vistos en el título de Sam Fisher. Aunque cuenta con unos correctos modelos de personajes, las animaciones y algunas de las texturas impiden convertirlo en un título destacable en este aspecto. En cualquier caso, sí ofrece un nivel superior al visto en *Ghost Recon*.

Hay 14 misiones en Rainbow Six. Una campaña larga cuyo mayor inconveniente es que los enemigos repiten posiciones en cada nuevo intento del jugador. Un aspecto que, en ocasiones, constriñe la jugabilidad a los estrechos márgenes del sistema de prueba y error. Por fortuna, es una limitación que no atañe a la IA del enemigo, que reacciona de forma diferente según se presente la situación.

Curiosamente, esa aleatoriedad en la ubicación del enemigo sí se da cuando se realizan las misiones en el modo personalizado de juego. Pero dado que sólo están disponibles las que se han desbloqueado previamente en la campaña individual, el interés en afrontarlas otra vez es discutible. Más aún con la posibilidad de jugarlas en modo



El resto del equipo es prescindible. Tú no.

cooperativo en *Xbox Live* o mediante *System Link* -no hay opción de pantalla partida-.

En última instancia, *Rainbow Six* constituye un acierto pleno gracias a la forma en que Ubi Soft ha pulido la fórmula de juego, la ha empaquetado de forma eficaz y le ha añadido por el camino unas cuantas novedades de peso. Además del mencionado interfaz de voz, el modo de juego *on line* con sus numerosas variantes es otro gran atractivo para el juego que lo convierte en uno de aquellos títulos realmente imprescindible para cualquier jugador.



POTENCIAL
Un pequeño pasa atrás para el motor de *Splinter Cell* y un paso adelante para el género.

ESTILO
La brillante introducción augura una aventura algo -sólo algo- más frenética de lo habitual.

ADICCIÓN
La campaña individual es tensa y vibrante, pero el verdadero reto está en Xbox Live.

LONGEVIDAD
Ubi Soft ha sido generosa con los modos de juego, tanto *on line* como *off line*. Y ya hay disponible nuevos niveles a través de *Xbox Live*.

LO MEJOR
- INTERFAZ DE ÓRDENES
- IA DE GRUPO
- DISEÑO MISIONES
- XBOX LIVE

LO PEOR
- EL ENEMIGO REAPARECE SIEMPRE EN EL MISMO LUGAR

RESUMEN
Si tienes sentido del humor y estás dispuesto a pasar un buen rato con tus amigos y reírte, éste es tu juego.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

9.0//10



JAVA

¡IMPRESIONANTES AVENTURAS PARA TU MÓVIL! ¡NO PARARÁS DE JUGAR!

ENVÍA TU MENSAJE AL:

7777

¡EL AUTÉNTICO!

COSTE DEL MENSAJE 0,90€ +IVA

SÓLO DOS MENSAJES 1,8 € CADA JUEGO

INSTRUCCIONES PARA BAJARTE UN JUEGO AL MÓVIL

1. Envía un mensaje con el texto **JUEGO** seguido del **nombre del juego** al **7777**. Ejemplo: **JUEGO MONSTRUO**
2. Recibirás un mensaje que te pedirá que envíes la marca y el modelo de tu móvil ¡Envíalo! Ejemplo: **NOKIA 3510i**
3. Enseguida te llegará un mensaje con las instrucciones de descarga. Síguelas y... ¡empieza a jugar!





TOP — Envía: **JUEGO ALIEN** al 7777

BOOMY (Nuevo)



Envía: **JUEGO BOOMY** al 7777

FINAL COMBAT (TOP)



Envía: **JUEGO COMBATE** al 7777

DESERT WARS (Nuevo)



Envía: **JUEGO DESIERTO** al 7777

MOTO RAID (Nuevo)



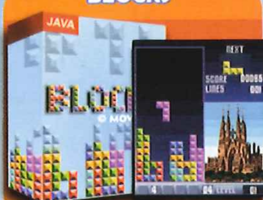
Envía: **JUEGO MOTO** al 7777

DELTA FORCE (TOP)



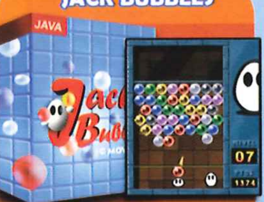
Envía: **JUEGO DELTA** al 7777

BLOCKS



Envía: **JUEGO BLOQUES** al 7777

JACK BUBBLES



Envía: **JUEGO BURBUJAS** al 7777

DAKAR RALLY (Nuevo)



Envía: **JUEGO DAKAR** al 7777

JUMPING FROG (Nuevo)



Envía: **JUEGO RANA** al 7777

GEMQUAD (Nuevo)



Envía: **JUEGO QUAD** al 7777

POLAR RACE (TOP)

Envía: **JUEGO POLAR** al 7777

WIZARD PINBALL



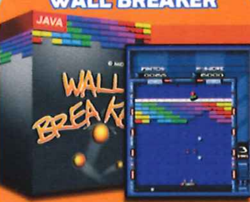
Envía: **JUEGO PINBALL** al 7777

BLOCK MONSTER



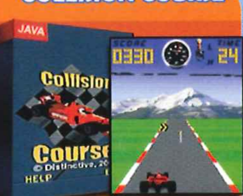
Envía: **JUEGO MONSTRUO** al 7777

WALL BREAKER



Envía: **JUEGO MURO** al 7777

COLLISION COURSE



Envía: **JUEGO COLISION** al 7777

FRUIT MACHINE



Envía: **JUEGO TRAGAPERRAS** al 7777

ADVENTURER (Nuevo)



Envía: **JUEGO AVENTURERO** al 7777

NEW SKOOL SKATER



Envía: **JUEGO SKATE** al 7777

SPACE HUNTER



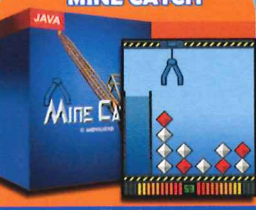
Envía: **JUEGO ESPACIO** al 7777

COMECOCOS



Envía: **JUEGO COMECOCOS** al 7777

MINE CATCH



Envía: **JUEGO ATRAPA** al 7777

DIAMONDS



Envía: **JUEGO DIAMANTES** al 7777

XSTREAM JETSKI (Nuevo)

Envía: **JUEGO AQUAJET** al 7777

TODOS LOS JUEGOS SON VÁLIDOS PARA LOS SIGUIENTES MÓVILES NOKIA















3510i 3100 3300 3650 5100 6100 6610 6650 6800 7210 7250 7250i 7650 N-Gage™

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

Para recibir correctamente los juegos, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **CONFIGURAR** seguida de la **marca de tu móvil** al **7777**

Ejemplo: **CONFIGURAR NOKIA**

En unos segundos recibirás un mensaje con el que configurar tu móvil

iTouch

Mucho más en www.movilisto.com, también en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. Atención al cliente: atencion@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Movilisto es una compañía del Grupo iTouch con presencia en España, Portugal, Gran Bretaña, Irlanda, Israel, Australia, Marruecos y Nueva Zelanda
Recuerda que la navegación Wap o Gprs debe ser activada por tu operadora. Visita también nuestra televisión, Movilisto TV, en el dial 277 de Digital +



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Abundantes estilos de juego y todo Los Ángeles para ponerlos en práctica

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **LUXOFLUX**
EDITOR: **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.ACTIVISION.COM/MICROSITE/TRUECRIME**
PEGI: **+16**

UN ADELANTO

Un poli de métodos tan expeditivos como numerosos dispuesto a poner orden en las calles de Los Ángeles. Por las buenas o por las malas.

HA TARDADO, pero la fiebre de las *buddy movies* ha encontrado el reflejo correspondiente en un videojuego. *True Crime* pretende y consigue ser como una de esas películas de acción *de colegas* -piensa en un *Arma Letal* o, mejor, cualquiera de sus múltiples clones y derivados- diseñadas especialmente para la temporada veraniega. Tanto en estilo como en contenido.

El juego presenta una buena acumulación de tópicos y llega con el lastre de ser percibido como un clon de *Grand Theft Auto* -próximamente en Xbox-. Pero Luxoflux ha realizado un gran esfuerzo para convertir a *True Crime* en una película interactiva que contenga la mayor cantidad de mecánicas de juego posible, y empaquetado con una producción de lujo. Con las voces de actores como Christopher Walken, Gary Oldman, Michael Madsen o Michelle Rodríguez y con una banda sonora con una larguísima lista de títulos de nombres conocidos del rap, hip hop, rock y el metal, el juego presenta como escenario de la historia una elaborada recreación de un área de 240 millas cuadradas de la ciudad de Los Ángeles.

Ambición, desde luego, no le ha faltado a Luxoflux. Desgraciadamente, aunque muchos de las ideas y elementos integrados en el juego son de interés, el resultado final no está tan bien articulado como en *Grand Theft Auto III* y *Vice City*, referencias evidentes en el diseño de *True Crime*. Aunque no se le puede negar a Luxoflux el mérito de haber intentado ir más allá de donde ha llegado la reconocida serie de Rockstar. »

ACCIONES Y CONSECUENCIAS» La vida está llena de elecciones.

EN TRUE CRIME, todas las acciones que realizaremos trendrán consecuencias. A veces serán buenas y otras serán malas. Sea como fuera, algo que queda reflejado en el indicador de policía bueno/malo y en el propio desarrollo de la acción.



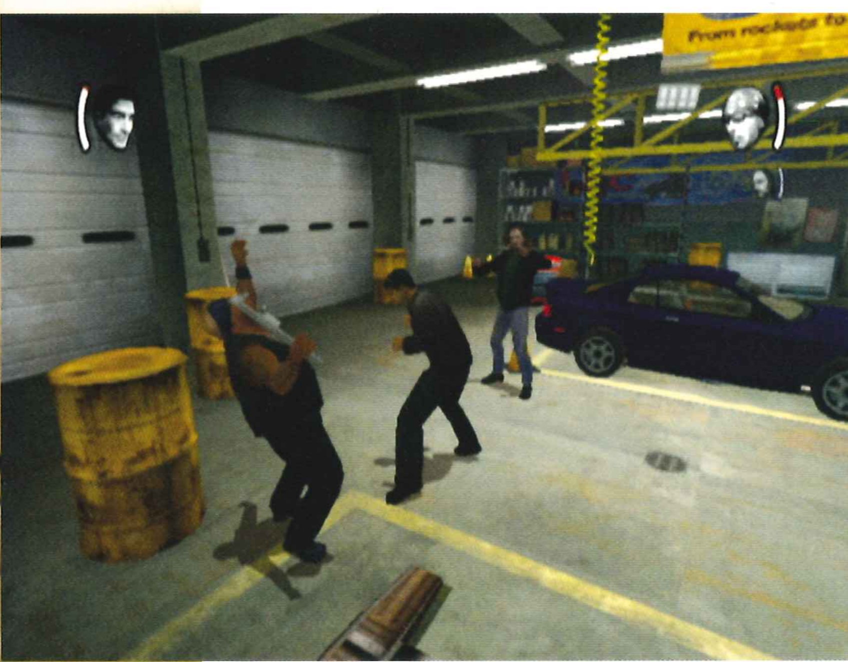
↑ La *conversación* con los rusos ha salido mal y ahora se encuentran pisando los talones de Kang. Sólo la habilidad al volante le puede salvar.



↑ Ha conseguido despistarlos y les ha seguido hasta uno de sus locales. Ahora Kang debe introducirse sin que le descubran.

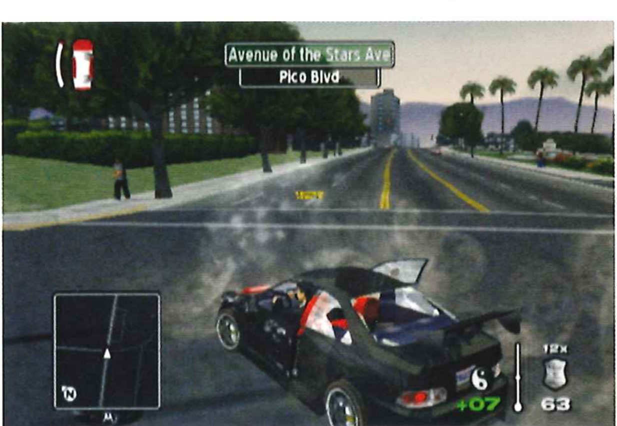


↑ Ha sido descubierto. No va a conseguir puntos y la historia saltará un par de misiones hacia delante. Ahora es el prisionero el que debe escapar.




↑ El enemigo no siempre peleará limpio.

↑ Las secuencias en interiores utilizan una cámara fija.



↑ Los coches pueden repararse en gasolineras.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» PUNTERIA
Apretando el gatillo derecho, Kang desenfunda y aparece la retícula que señala el objetivo. Es posible cambiar de objetivo manualmente con la palanca derecha, pero es un sistema muy poco preciso. Resulta mejor dejar esa tarea al juego, lo que conlleva el problema de encontrarse disparando a alguien fuera de cuadro o al enemigo que menos interesa. Si se mantiene apretado el gatillo derecho, la cámara se sitúa tras el hombre del protagonista y la acción se ralentiza para permitir apuntar mejor al jugador.

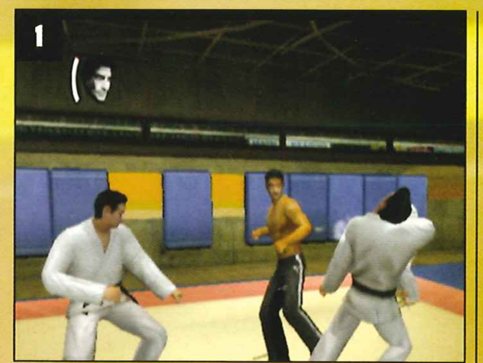
Luxoflux ha enfocado el diseño del juego con una ambición admirable

» El protagonista es Nick Kane, un poli estilo Harry el Sucio al que integran en una nueva unidad de operaciones especiales y asignan una nueva compañera con la que se llevará a matar. La historia arranca con la investigación de las actividades de las Triadas y se complica con la intervención de otras bandas. Tanto el desarrollo de la trama como los diálogos -principalmente los de Kang- abundan en tópicos y no consiguen convertir al protagonista en un personaje interesante ni medianamente simpático. Nada nuevo por aquí.

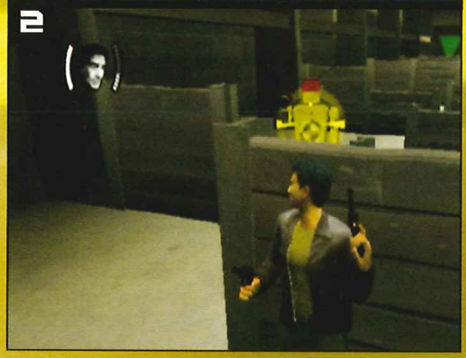
Las particularidades de *True Crime* van por otro lado. El juego ofrece una trama no lineal que termina en tres finales posibles; llegar a cada uno de ellos depende de cómo actúe Kang a lo largo del juego. Un indicador de buen/mal policía señala cómo lo está haciendo. Resolver casos y detener delincuentes sin matarlos proporciona puntos. Matar o los criminales o atropellar a los peatones los resta y, dependiendo de esa puntuación, la historia lleva a un final u otro. *True Crime* está dividido en doce capítulos, cada uno incluye media docena de misiones y un nivel extra que hay que desbloquear, superando todos los anteriores. La estructura abierta del juego hace que no sea siempre obligatorio superar un nivel para pasar al siguiente. Por ejemplo, Kang puede estar a la caza de un vehículo y no conseguir capturarlo. En ese caso, el juego salta el nivel posterior inmediato para pasar al siguiente, en cuyo punto de partida ya resulta irrelevante el desenlace de la persecución mencionada. De esta manera, el desarrollo abierto de *True Crime* termina por no resultar tan flexible como se pretende. Es cierto que algunas de las acciones pueden llegar a ser determinantes y que hay algunos momentos clave en los que apunta el rumbo en dirección a uno de los tres finales, pero, por regla general, las consecuencias de las acciones del jugador no van más allá del nivel posterior. Luxoflux no ha conseguido disimular adecuadamente los límites de esa estructura y el resultado final es más encorsetado de lo que se pretendía. La idea de la libertad de acción »

PELEA, DISPARA, CONDUCE Kang debe entrenar para mejorar sus habilidades.

LOS PUNTOS de placa que Kang consigue al realizar arrestos no letales y completando misiones son imprescindibles para mejorar. Se gastan en el gimnasio, la galería de tiro o el garaje para aprender y mejorar habilidades.



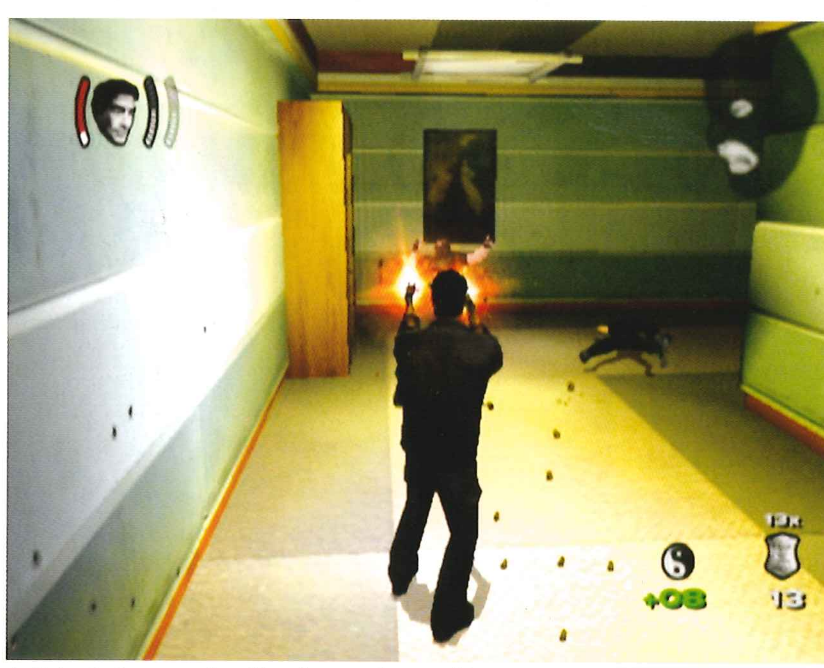
En el gimnasio se aprenden nuevos movimientos de combate, que nos ayudarán mucho.



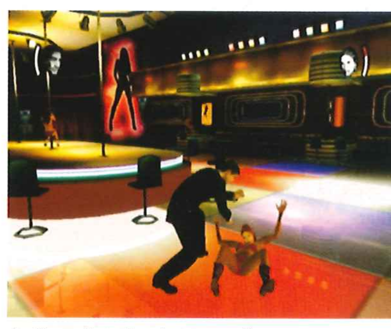
En la galería se mejora la puntería y se aprende a utilizar un arma en cada mano.



También es posible participar en carreras ilegales para acceder a coches más veloces.



En los tiroteos es mejor utilizar la puntería automática.



Kang deteniendo a una cliente.



Podemos emplear la sirena.



La retícula ayuda a la precición.

El aspecto más sorprendente es la acumulación de mecánicas de juego



también es claramente visible en otros aspectos de *True Crime*.

Hay un gigantesco escenario único que es la ciudad de Los Ángeles -dejando de lado los ocasionales interiores- en el que se desarrolla la mayor parte de la acción. No podemos decir hasta qué punto es fiel o no a la realidad porque, sinceramente, nunca hemos estado allí, pero la cierto es que esas 240 millas cuadradas están representadas de una forma absolutamente creíble. Todas las calles están señalizadas y cada una de ellas tiene su estilo. En ningún momento se tiene la impresión de estar recorriendo bloques de edificios estándar recreados con las mismas texturas. La enormidad del área, el poder cruzarla de un extremo a otro sin experimentar un solo tiempo de carga y el detalle con el que están recreadas hace aún más destacable el logro.

Pero quizás el aspecto más sorprendente de *True Crime* es la acumulación de mecánicas de juego. La lista de acciones que puede llegar a realizar Kang a lo largo del juego es impresionante. Está la faceta de conducción: Kang puede de requisar cualquier vehículo en cualquier momento en nombre de la ley y recorrer la calles con él. La conducción de los mismos no es la mejor, pero tampoco es un impedimento grave para el disfrute. Los tiroteos son otra parte importante de la jugabilidad. El protagonista puede llevar un arma en cada mano, disparar confiando en el sistema de puntería automática o pasar a una vista próxima a la primera persona mientras toda la acción se ralentiza.

Los saltos *slow-motion* estilo *Max Payne* también están presentes desde la perspectiva en tercera persona. Hay una última faceta que es la del combate cuerpo a cuerpo. Kang puede realizar combos al más puro estilo *beat-em-up*. Y hay más. Kang puede mejorar todas y cada una de esas habilidades gastando los escudos que recibe por su labor como buen policía. Basta con entrar en un gimnasio, en la galería de tiro de la policía o en el taller; allí se le enseña una nueva técnica -realizar disparos localizados, nuevos combos de combate, etc- y debe superar un test de práctica para incorporarlos al repertorio. Y luego hay muchas otras acciones, de uso más esporádico, que convierten a Nick en uno de los personajes de videojuego más versátiles de lo que podemos ver por estos lares. Por ejemplo, saltar de un coche en marcha, disparar mientras conduce, cachear a cualquier peatón, detener a los delincuentes, lanzar disparos de advertencia, enseñar la placa para intimidar al ciudadano de turno, etc. Obviamente, esa variedad tiene su reflejo en el diseño de las misiones, donde no faltan ni siquiera las de sigilo.

Luxoflux ha enfocado el diseño del juego con una ambición admirable. Pero el resultado final no es tan convincente como sus partes sugieren. El sistema de apuntado es

INFORMACIÓN ADICIONAL

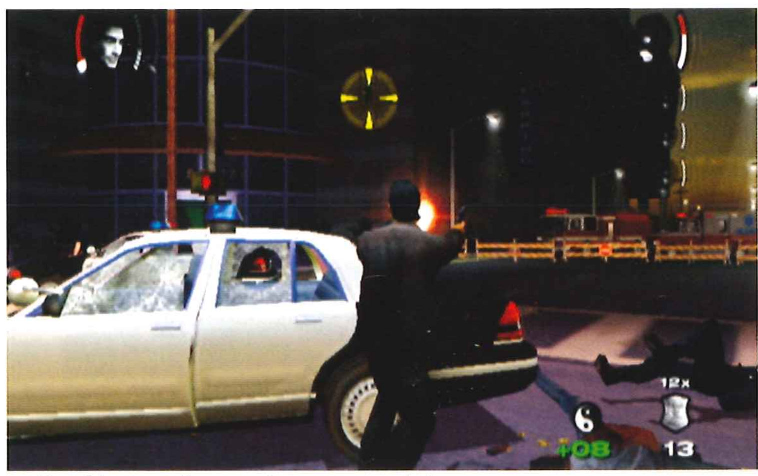
GRAND THEFT AUTO
El gran éxito de la consola de Sony, a punto de desembarcar en Xbox, constituye una referencia obvia en este caso. El juego de Rockstar integraba mejor sus distintas facetas -conducción, combate, disparos- y utilizaba una estructura de juego también abierta, pero menos rígida.

GANAR PUNTOS
Un par de malas decisiones al comienzo del juego puede llevar a Kang por el mal camino sin ni siquiera buscarlo. En todo momento tiene la opción de responder a las llamadas de aviso y ganar puntos para tratar de enderezar el camino. Suele tratarse de riñas callejeras, robos, conducción peligrosa, etc. Lo importante es no matar al delincuente.

CRIMEN SIN CONSECUENCIA
La forma más rápida de perder puntos como policía es atropellando peatones. Se supone que si el jugador se desmadra, aparece un equipo SWAT dispuesto a poner fin a sus actividades. Pero resultan bastante permisivos: el atropello de más de una docena de peatones seguidos no basta para llamar su atención.



Al prescindir de la puntería automática, el tiempo se ralentiza.



True Crime es un juego verdaderamente ambicioso.



Kang puede apropiarse de cualquier vehículo.

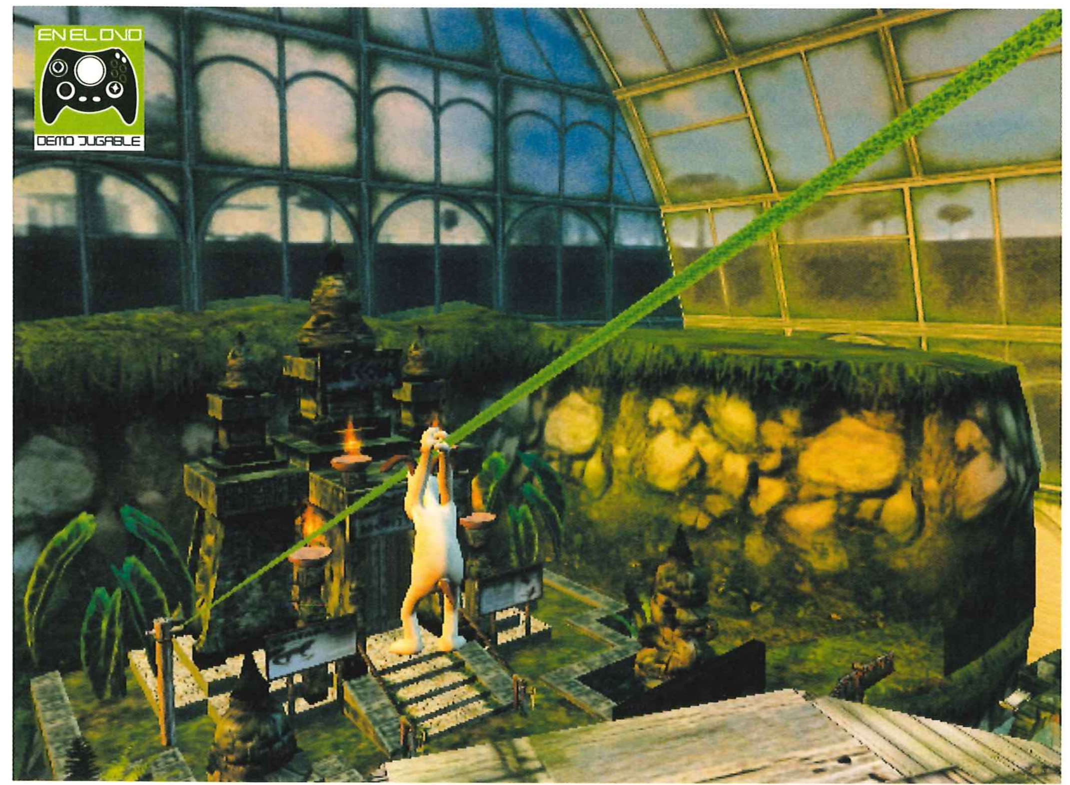


El icono rojo identifica el objetivo.

Un esfuerzo notable por ofrecer una experiencia de juego cinematográfica y variada.

torpe y dificulta innecesariamente los tiroteos. La cámara fija se convierte en un problema en los escenarios interiores -o sea, las secuencias de lucha cuerpo a cuerpo- e incluso en los exteriores tiende a quedarse atascada al girar sobre el protagonista. El destacable apartado gráfico tiene el coste de las ralentizaciones. La historia es floja y su desarrollo mucho más predeterminado de lo que se pretende. La opción entre ser buen o mal policía se ve penalizada en éste último caso, dado que las mejoras de habilidades sólo se consiguen gastando las placas conseguidas siendo un buen policía. Así que el camino del mal termina por ser mucho más largo y difícil que el bueno. No faltan los problemas de *clipping* e incluso algunos *bugs*. La fórmula de juego requiere un largo aprendizaje que limita mucho las primeras horas de juego. A pesar del esfuerzo realizado, *True Crime* presenta demasiadas aristas que terminan dejándose notar más por su acumulación que por la gravedad. Con todo, es un esfuerzo notable por ofrecer una experiencia de juego cinematográfica y variada.

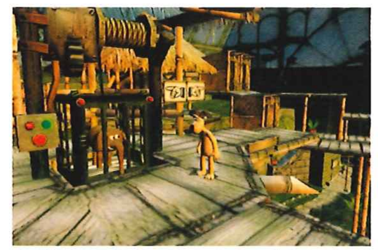




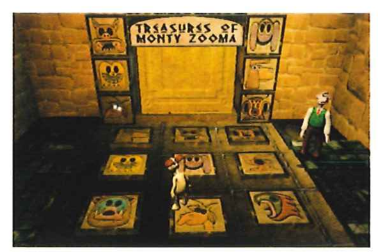
↑ Sam Fisher poco puede hacer al lado de nuestro Gromit. Tírate en tirolina en busca de aventuras.



↑ Colecciona monedas para ver películas.



↑ Libera para seguir avanzando.



↑ Ilumina las baldosas en orden.



↑ Dinamita y fuego, ni con cola.

Plataformas con un dúo humorístico de lujo

WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **FRONTIER STUD. / BAM ENT.**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.BAM4FUN.COM**
PEGI: **+3**

WALLACE y Gromit son dos personajes peculiares. Wallace es un inventor un poco chiflado y bastante despistado pero que tiene un don para crear e inventar máquinas nuevas. Gromit es su fiel amigo, un perro cuyo destino parece que sea salvar una y otra vez a su amo. Con esta premisa, la serie *Wallace & Gromit* ya es considerada como una de las mejores series de animación.

Era lógico pues que una serie tan divertida y una pareja tan estrafalaria tuviera un videojuego, y aquí está. *Wallace & Gromit in Project Zoo* es un juego de plataformas puro y duro, con muchas escenas cinemáticas que acompañan la historia y un argumento salido directamente de la cabeza de Nick Park. Siempre controlaremos a Gromit, que debe ir saltando de plataforma en plataforma, recolectando tornillos y tuercas, monedas y plátanos para su «Pistola de plátanos telescópica». Los tornillos y las tuercas recogidas por Gromit las utilizará Wallace para abrir puertas, crear nuevas armas o arreglar maquinaria, y serán imprescindibles en la aventura y a tener siempre en cuenta, sobre todo hacia el final del juego donde la escasez de tornillos unido a la gran cantidad que precisan algunas máquinas para ser arregladas nos traerán más de un quebradero de cabeza.

Como Wallace no tiene las habilidades de Gromit, deberemos allanar el camino para que el profesor pueda llegar a su destino. En ocasiones será mover unas plataformas, otras veces activar algún ascensor o simplemente derribar los obstáculos que le impiden seguir utilizando dinamita. El resultado es fantástico ya que al mismo tiempo que saltamos, luchamos con los enemigos y recogemos objetos, debemos resolver esos pequeños puzzles para que Wallace no se quede atrás. En ocasiones la mecánica será a la inversa y será Wallace quien ayude a Gromit activando algún mecanismo para que éste llegue a la plataforma deseada.

Aunque es un juego de plataformas brillante, el apartado técnico no está a la altura. No gráficamente, que por cierto es muy notable y fiel a la serie, sino en otros aspectos como la detección de colisiones, el control, los saltos -imprecisos en ocasiones-, o el movimiento de la cámara que dificulta muchas veces el avance, sobre todo en los espacios cerrados. Además da la impresión de que el juego no consigue centrarse en un rango de edad concreto. Los diálogos de los personajes (doblados al castellano de manera sublime) y el argumento parecen destinados al público más joven; sin embargo, la dificultad general del juego, lo complicado de los saltos y algunos puzzles parecen dirigidos a mentes más adultas.

Este *Wallace & Gromit* es un juego de plataformas excelente, desenfadado y con mucho sentido del humor al que algunos aspectos técnicos le pasan factura.



A POR EL ORO
Recolectando medallones de oro podrás desbloquear hasta 12 mini películas, incluyendo una entrevista a Nick Park acerca del *making off* del juego.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos y animaciones muy notables y parecidos a la serie de animación. Lástima del movimiento de cámara.

ESTILO
Fantástico trabajo que apreciarán los *fans* de la serie.

ADICCIÓN
Cientos de plataformas y puzzles para resolver. Tremendamente adictivo.

LONGEVIDAD
El juego cuenta con un gran número de niveles y la dificultad se ha ajustado a la perfección.

LO MEJOR
- PLATAFORMAS EN ESTADO PURO
- MAQUINARIA DEL JUEGO
- GRÁFICOS

LO PEOR
- ALGUNOS SALTOS IMPRECISOS
- CÁMARA
- INFANTIL EN OCASIONES

RESUMEN
Un título recomendable para los ávidos de plataformeo, siempre que tengan en cuenta sus carencias técnicas.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



El nuevo capítulo de *Medal of Honor* se desarrolla en el área del Pacífico.

El escenario es el Pacífico y la amenaza oriental

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EA**
DISTRIBUIDOR: **EA**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/MOH/RISINGSUN**
PEGI: **+12**

UN ADELANTO

Una nueva aproximación a la Segunda Guerra Mundial en un nuevo escenario. Los nazis dejan paso al enemigo oriental.

SÍ LA Segunda Guerra Mundial se ha convertido en uno de los temas más recurrentes en los videojuegos de los últimos años, hay que achacar buena parte de la responsabilidad a la serie *Medal of Honor*. Desde 1999, Electronic Arts ha desarrollado y expandido la franquicia en todos los sistemas aparecidos desde entonces, ofreciendo generalmente juegos destacables que apostaban por una recreación cinematográfica del conflicto desde una perspectiva en primera persona. La serie debutó en Xbox hace un año con *Frontline*. Y ahora regresa con *Rising Sun*, otro desarrollo multiplataforma cuya principal novedad está en el cambio de escenario. Adiós al conflicto europeo y al tradicional enemigo nazi. La acción se traslada al Pacífico y la amenaza a batir, en esta ocasión, es oriental.

Nuevamente, las setpieces -como lo llaman los anglosajones- o las grandes escenas de acción constituyen el principal reclamo. Se trata de escenas orquestadas en torno al jugador que intentan simular un conflicto a gran escala a costa de marcar unos muy estrictos límites al usuario que eviten que se salga del guión previsto. Los aficionados recordarán el desembarco de Normandía que abría *Frontline* y cuyo relevo toma aquí el bombardeo sobre *Pearl Harbour*. En el papel del soldado Griffin, el jugador debe alcanzar la cubierta de unos de los buques bajo ataque en el puerto hawaiano. Allí debe subirse a una batería antiaérea desde la que derribar unos cuantos cazas y, después, tiene que subir a la torreta de otro navío que navega velozmente entre barcos hundiéndose y una mar prácticamente en llamas. Es efectivo y supone un buen comienzo, a pesar de que se trata básicamente de un *shooter on rails* en el que el jugador sólo puede apuntar y disparar mientras la acción sigue un curso prefijado. También muestran las escasas mejoras gráficas que ha recibido el título. Principalmente, en lo que concierne a los modelos de personajes y los efectos de fuego y humo. A partir de ese momento, *Rising Sun* sigue por derroteros más convencionales, ocasionalmente salpicados por nuevas setpieces, que son las que refrescan el interés del jugador. »



Aunque es menos efectivo, el enemigo acostumbra a atacar con la bayoneta.



Los oficiales alemanes se dejan ver puntualmente en alguna fase del juego.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» HERMANOS DE SANGRE
A pesar de la notable carencia de un modo de juego *on line*, EA ha incluido la posibilidad de jugar la campaña principal en cooperativo. En esta opción, los jugadores toman el papel de Griffin y su hermano y, en ocasiones, están obligados a actuar de forma conjunta para superar ciertos obstáculos.

» ¿JUEGO *ON LINE*?
Electronic Arts continúa con su política de no incluir soporte *on line* para los juegos de Xbox. Incluso cuando se trata de un desarrollo multiplataforma que sí lo ofrece en las versiones de otros sistemas. Caso de este *Rising Sun* y PlayStation 2.

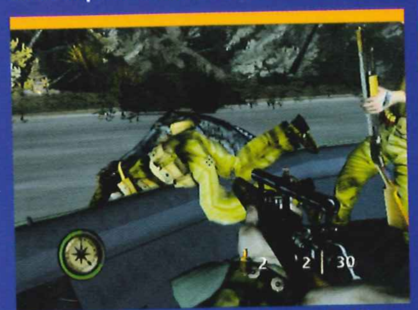
AVIONES, TRENES Y ARMAS AUTOMÁTICAS

Las secuencias espectáculo.

AL IGUAL que en *Frontline*, *Rising Sun* ofrece una serie de escenas espectaculares en las que la libertad de acción del jugador está limitada para no interferir con el desarrollo previsto. Aquí va una muestra.



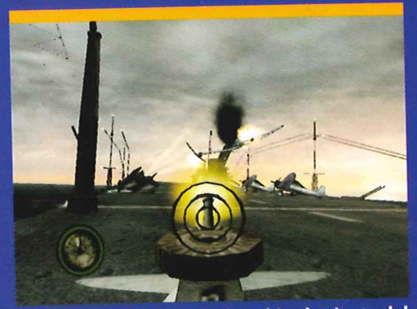
Bombardeo sobre Pearl Harbour. El jugador se parapeta tras una ametralladora fija para intentar impedir el hundimiento de su buque.



Navegando por las aguas de un río infestado de japoneses. Al compañero le han alcanzado. Un cocodrilo se encarga de hacer el resto. El jugador sólo puede mirar.



Utiliza la grúa para dejar caer vigas sobre la vía y poder descarrilar el tren sobre el mismísimo río Kwai.



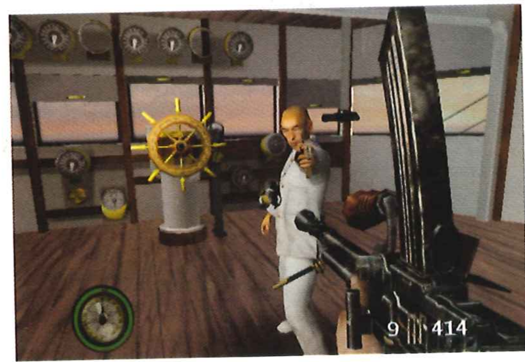
Nuevamente se trata de subir al asiento del artillero para derribar un escuadrón de aviones.



Una de las carencias más notables es la falta de una IA capaz de poner en apuros al jugador.



Ambos jugadores han de actuar simultáneamente.



El *Rising Sun* recuerda a su predecesor.

Rising Sun cuenta con una decena de niveles que se desarrollan en localizaciones como Manila, Singapur, Guadalcanal o las Islas Filipinas, tanto en entornos urbanos como exteriores. Todos ellos escenarios de considerable tamaño, que necesitan una importante inyección de texturas para convencer al jugador. Ofrece una jugabilidad excesivamente sencilla -principalmente debido al risible reto que supone la IA enemiga- y dentro de una rigidísima estructura de juego. Tan severa que a menudo torpedea la ilusión que los desarrolladores intentan recrear. Por ejemplo, cuando Griffin se pasea tranquilamente por un campamento enemigo sin que a nadie se le ocurra asomarse a ver quien es ese marine armado. Hasta que el jugador toma el control de una ametralladora fija y entonces aquello se convierte en un avispero. O cuando está acompañado de otros soldados que no morirán jamás por muchos disparos que reciban, dado que está previsto que acompañen al protagonista hasta el final del nivel correspondiente.

Rising Sun ofrece, exactamente, lo mismo que su antecesor, *Frontline*. Con sus mismos aciertos y los mismos errores. Con algunos valores reseñables en su producción, pero también un considerable número de *bugs*. Y, sobre todo, llega en un momento en el que la competencia es muy dura. *Rising Sun* parte de un buen concepto de juego, pero padece de una ejecución previsible y sin ambición.

Rising Sun ofrece, exactamente, lo mismo que su antecesor, Frontline



POTENCIAL
Una conversión de PS2 con todas las limitaciones esperables en este tipo de productos.

ESTILO
Destaca el uso del sonido y un apreciable esfuerzo por recrear escenarios poco habituales en el género.

ADICCIÓN
En ocasiones, la fórmula funciona y deja entrever su potencial.

LONGEVIDAD
La ausencia de modo *on line* hace que tenga una vida más corta de la que podríamos esperar.



LO MEJOR
+ SETPIECES
+ SONIDO
+ MODO COOPERATIVO

LO PEOR
- IA
- PREVISIBILIDAD
- GRÁFICOS

RESUMEN
Renovarse o morir. Es lo que debería plantearse EA con la serie *Medal of Honor*. Recuerda mucho a su predecesor.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5,8//10



↑ Los paisajes pintorescos y la iluminación en tiempo real sobre los coches no desaparecen en las carreras *on line*.



↑ Un Jaguar clásico contra modernos.



↑ Carreras de época color en sepia.

↑ El Viper deja marcas de derrape.

↑ El coche fantástico topa con el Equipo A.

¡Compite con gente de verdad en *Live*!

SEGA GT ONLINE



»«CURVA A IZQUIERDA A RAAAS». «Navigate Battle» es un modo *Live*. Dos jugadores pueden correr en cooperación contra otros oponentes, con uno al volante y el otro de copiloto.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**SEGA**
DISTRIBUIDOR:	**ACCLAIM**
LANZAMIENTO:	**DICIEMBRE 2003**
JUGADORES:	**1-4; 1-12 XBOX LIVE**
WEB:	**WWW.SEGA-EUROPE.COM**
PEGI:	**+3**

SI DE ALGO no se puede acusar a Xbox es de falta de buenos juegos de conducción. Cómodamente situado en un plano medio entre la acción arcade y la simulación realista, encontramos el aclamado y exitoso *Sega GT 2002*, y ahora este título se ha retocado, calibrado y pulido con cuero de gamuza para entrar con un viraje brusco en el mundo de las carreras *on line*...

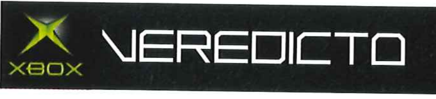
Vuelven todas las características del original, junto con un considerable número de mejoras y novedades. Se ha llegado a acuerdos con siete nuevos fabricantes, lo que hace un total de 27, y eso significa 40 coches nuevos -incluido el sublime Dodge Viper SRT-10-, cosa que suma la impresionante cifra de 167 vehículos. ¡Y además hay 27 trazados desbloqueables!

El juego conserva el increíble modo para un jugador del original, en el que ganas dinero clasificándote para sacarte permisos y compitiendo en carreras, torneos y el modo «Gathering». Dicen que el dinero hace girar el mundo, pero en este caso lo que hará girar son tus ruedas al usarlo para potenciar casi cualquier parte de tu adorado bólido. Con ese gran número de coches disponibles, el campo de acción para los entendidos es enorme. Como es costumbre en cualquier título de conducción, se incluyen los modos estándar de «Carrera rápida», «Contrarreloj» y «Repetición», así como el modo «Crónica», en el que compites en autos clásicos de antaño.

Sin embargo, en el título dice On line, y por eso estamos aquí. Entre los nuevos modos se incluyen «Quick Battle», «Tailored Optimatch» y «Ranking Ladders». Pero el auténtico meollo está en la frenética «Batalla para 12'» en el que puedes enfrentarte (y soltar improperios) a 11 individuos de ideas afines, al principio en seis pistas, antes de desbloquear el resto. En *Xbox Live* puedes usar coches, componentes y mejoras ganadas en el juego *off line*, lo cual es un auténtico incentivo para pasarse el juego en el modo de un jugador a fin de desbloquear vehículos.

Otro par de buenos detalles son la posibilidad de transferir al juego *on line* coches salvados en *Sega GT 2002* para dominar las carreteras virtuales, y la forma como puedes intercambiar (y apostar) coches y componentes con otros jugadores de tu sesión *Live*.

Los juegos *on line* pueden sufrir de frustrantes ralentizaciones, y esta fatalidad le ocurre a veces a *Sega GT Online*, aunque no lo suficiente como para que la jugabilidad se vea muy afectada. Además, los choques entre coches pueden tener resultados aleatorios, desde una recuperación inmediata a una torpe transformación momentánea; pero, aparte de esto, Sega nos ofrece una competente actualización *on line* de un clásico sin discusión.



POTENCIAL
El juego para un solo jugador tiene una velocidad de fotogramas y una calidad gráfica brutal; en *Live* se ralentiza un poco.

ESTILO
Coches de recreación fiel y manejo realista.

ADICCIÓN
Muy accesible y adictivo; querrás ver todos los coches disponibles.

LONGEVIDAD
Hay un enorme modo «Carrera» para un jugador y en *Live* casi no tiene límites.

LO MEJOR
- + CORRER EN XBOX LIVE
- + MANEJO REALISTA
- + MEJORAS Y MUCHOS COCHES

LO PEOR
- - RALENTIZACIÓN OCASIONAL EN LIVE
- - CHOQUES IMPREVISIBLES

RESUMEN
Se trata más de una puesta al día del original con opción *Live* que un juego nuevo por completo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



NOKIA · SONY ERICSSON · SIEMENS · MOTOROLA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP · ALCATEL · PHILIPS

COLORGRAFIX

ANIMACIONES
¡DALE VIDA A TU MÓVIL! Envía: **ANI** espacio y el código

2959930 · 2959931 · 2959932 · 2959933 · 2959934 · 2959935 · 2959936 · 2959937 · 2959938
2959939 · 2959940 · 2959941 · 2959942 · 2959943 · 2959944 · 2959945 · 2959946 · 2959947

viawap

Alcatel 535, 735 Motorola A830, A920, C350, e365, T720e, Nokia 3300, 3330, 3350, 3410, 3650, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7650, N-Gage, Sagem MYG5, Samsung E700, V200, Sharp GX20, Sony Ericsson T68i

PANTALLAS
¿TE ABURRE TU MOVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía: **COL** espacio y el código

2960052 · 2960053 · 2960054 · 2960055 · 2960056 · 2960057 · 2960058 · 2960059 · 2960060 · 2960061 · 2960062 · 2960063 · 2960064 · 2960065
2960066 · 2960067 · 2960068 · 2960069 · 2960070 · 2960071 · 2960072 · 2960073 · 2960074 · 2960075 · 2960076 · 2960077 · 2960078 · 2960079
2960080 · 2960081 · 2960082 · 2960083 · 2960084 · 2960085 · 2960086 · 2960087 · 2960088 · 2960089 · 2960090 · 2960091 · 2960092 · 2960093
2960094 · 2960095 · 2960096 · 2960097 · 2960098 · 2960099 · 2960100 · 2960101 · 2960102 · 2960103 · 2960104 · 2960105 · 2960106 · 2960107
2960108 · 2960109 · 2960110 · 2960111 · 2960112 · 2960113 · 2960114 · 2960115 · 2960116 · 2960117 · 2960118 · 2960119 · 2960120 · 2960121

viawap

Alcatel 535, 735 Motorola A830, A920, C350, e365, T720e, Nokia 3300, 3510i, 3520, 3530, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Panasonic GD87, Sagem MYG5, MYX-6, Samsung E700, s300, V200, Sharp GX10, GX20, Siemens S57, SL55, Sony Ericsson P800, T300, T300i, T610, T68, T68i, T69

TONOS

POLIFONICOS	EXITOS		MONOFONICOS
2959872	evanes.	my inmortal	2959879
2959873	elvis	rubberneckin	2959880
2959874	f fighters	up in arms	2959881
2959875	f fighters	this is a ...	2959882
2959876	seal	get it together	2959883
2959877	acdc	for those...	no disp.
2959878	acdc	who made who	no disp.
2960008	bisbal	ave maria	2959886
2960009	canto loco	la madre.	2959887
no disp.	vega	grita	2959888

Envía: **PO** (esp) y el código

2960011	pink	god is a dj	2959889
2960012	metallica	st anger	2959890
2960013	metallica	frantic	2959891
2960014	madonna	holiday	2959892
2960015	veronica	besame	2959893
2960016	red hot	by the way	2959894
2960017	red hot	universally...	2959895
2960018	l park	one step...	no disp.
2960019	l park	numb	2959897
2960020	mm	shitty chicken...	2959898
2960021	mm	the reflecting...	2959899
2960022	mm	the dope show	2959900
2960023	eminem	superman	no disp.
2960024	eminem	business	2959902
2960026	evanes.	bring me...	2959903
2960027	evanes.	going under	2959904
2960028	50 cent	21questions	2959905
2960029	50 cent	pimp	2959906
2960030	timberlake	senorita	2959907
2960031	timberlake	what you	no disp.
2960032	j lopez	i'm glad	2959909
2960033	c aguilera	fighter	2959910
2960034	c aguilera	genie in...	2959911
2960035	beyonce		no disp.
2960036	beyonce	baby boy	2959913
2960037	b marley	i shot the...	2959914
2960038	villancico	campana..	2959915
2960039	coche fantastico	tv	2959916
2960040	matrix	cine	2959917
no disp.	swat	cine	2959918
2960042	picapiedra	cine	2959919
2960043	terminator	cine	2959920
2960044	mision impos.	cine	2959921
2960045	simpson	tv	2959922
2960046	a powers	cine	2959923
2960047	f addams	cine	2959924
2960025	eminem	sing for...	2959925
2960048	madrid	centenario	2959926
2960049	barcelona	himno	2959927
2960050	at madrid	himno	2959928
2960051	queen	champion	2959929

Alcatel 535, 735 Motorola A830, A920, C330, C331, C332, C333, C350, e365, T720e. Nokia 3300, 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Panasonic GD87, Sagem MYX-6, Samsung A800, E700, E700, s300, T100, V200, Sharp GX10, GX20, Siemens S57, SL55, Sony Ericsson P800, T300, T300i, T610

Motorola C350, T190, T191, T280, Timeport 250, V100, V50, V66e, Nokia 3110, 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5210, 5210e, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8110, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, N-Gage, Sagem MC930, MC932, MC936, MC939, MC940, MC942, MC946, MC949, MC950, MC952, MW3020, MW932, MW939, MY3020, MYX-6, NW320, Samsung s300, T100, V200, Siemens M50, MT50, Sony Ericsson T300i, T610, T68, T68i, T69

viawap

PANTALLAS DINAMICAS
Envía: **DIN** espacio y el código

2959973 · 2959978 · 2959983 · 2959988 · 2959997
2959974 · 2959979 · 2959984 · 2959989 · 2960000
2959975 · 2959980 · 2959985 · 2959991 · 2960002
2959969 · 2959971 · 2959976 · 2959981 · 2959986 · 2959992 · 2960004
2959970 · 2959972 · 2959977 · 2959982 · 2959987 · 2959994 · 2960007

Alcatel 535, 735, Motorola A830, A920, C350, T720e, Nokia 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 5210, 5210e, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 7210, 7250, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 9210i, Samsung T100, Siemens C45, M50, MT50, SL45, Sony Ericsson T100, T300i, T66, T68, T68i, T69

www.EXWAP.COM

exwap — WAP EXPERIENCE

5011
POR SMS

1 ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES

2 viawap — ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE 'EXWAP' MEDIANTE LA OPCIÓN 'IR A', Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.

3 **806 488 569**
POR TELEFONO

MATRIX RELOADED
envía WAP MATRIX

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

Por favor, ayúdenos a mejorar nuestro servicio. Si tiene algún problema con su descarga envíenos un email a exwap@exwap.com o llame a la línea de atención al cliente 902 361 119, y nuestros operadores le aconsejarán. Coste por mensaje: 0,90€ + iva. Logos y tonos = 2 mensajes. Al utilizar este servicio, usted autoriza a exwap a usar y facilitar sus datos a empresas asociadas. Para cancelación envíe un mail a: exwap@exwap.com

TOPMODEL
Envía: WAP MODEL

LAS CHICAS MAS SEXY DEL MUNDO

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

QUE QUIERES EN TU MOVIL?
¡Ya nos lo puedes pedir! Lo diseñamos y lo verás en nuestra página web en 3 días. Envía: PIDO (espacio) y tu mensaje. Ejemplo: PIDO LUKE

PIROPOS
envia: PIROPOS

TE DIREMOS COMO... SEDÚCELE

Compatibilidad: válido para todas las marcas y modelos de móviles

FANTASIA EROTICA
envia WAP FANTASIA

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

AMORIMETRO
AMOR

¿enamorados? si tenéis futuro el amorimetro te lo dirá. envía LOVE (nombre) (nombre)

ejemplo: LOVE EVA PEP

válido para todas las marcas y modelos de móviles

LOGOS de OPERADOR

2959671	2959686
2959672	2959687
2959673	2959688
2959674	2959689
2959675	2959690
2959676	2959691
2959677	2959692
2959678	2959693
2959679	2959694
2959680	2959695
2959681	2959696
2959682	2959697
2959683	2959698
2959684	2959699
2959685	2959700

Envía: **LG** espacio y el código

Motorola A830, A920, C333, C350, T720e, Nokia 3110, 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5110i, 5130, 5210, 5210e, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, Samsung s300, T100, V200, Siemens C45, SL45, SL55, Sony Ericsson T300i

DIBUJOS/SALVA.
¡LAS MEJORES IMAGENES! Envía: **SAP** espacio y el código

2959629 · 2959630 · 2959631 · 2959632 · 2959633 · 2959634 · 2959635 · 2959636
2959637 · 2959638 · 2959639 · 2959640 · 2959641 · 2959642 · 2959643 · 2959644
2959645 · 2959646 · 2959647 · 2959648 · 2959649 · 2959650 · 2959651 · 2959652
2959653 · 2959654 · 2959655 · 2959656 · 2959657 · 2959658 · 2959659 · 2959660
2959661 · 2959662 · 2959663 · 2959664 · 2959665 · 2959666 · 2959667 · 2959668
2959669 · 2959670 · 2959599 · 2959600 · 2959601 · 2959602 · 2959603 · 2959604
2959605 · 2959606 · 2959607 · 2959608 · 2959609 · 2959610 · 2959611 · 2959612
2959613 · 2959614 · 2959615 · 2959616 · 2959617 · 2959618 · 2959619 · 2959620
2959621 · 2959622 · 2959623 · 2959624 · 2959625 · 2959626 · 2959627 · 2959628

Motorola A830, A920, C350, T720e, Nokia 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 5210, 5210e, 5510, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 6800, 7210, 7250, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 9210i, Samsung T100, Siemens C45, M50, MT50, S57, SL45, Sony Ericsson T100, T300i, T66, T68, T68i, T69

JUEGOS JAVA

KIX 102 · ASTEROBLASTER 103 · DEMOLITION ZONE 104

DESCARGA — Envía la palabra JUEGO seguido por un espacio y el código del juego al 5011.

SI TIENE PROBLEMAS CON SU CONEXION WAP, POR FAVOR CONTACTE CON SU OPERADORA. Para descargar un juego es necesario enviar 3 mensajes, el coste total es de 2,70€ + IVA

Motorola A920, T720e, Nokia 3410, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7650, Sharp GX10, GX20

IMAGENES ¡EROTICAS!
¡atrevete! envia WAP STAR

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

HENTAI ARTE ASIATICO
envia WAP HENTAI

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

RUBIAS BELLISIMAS
envia WAP RUBIAS

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

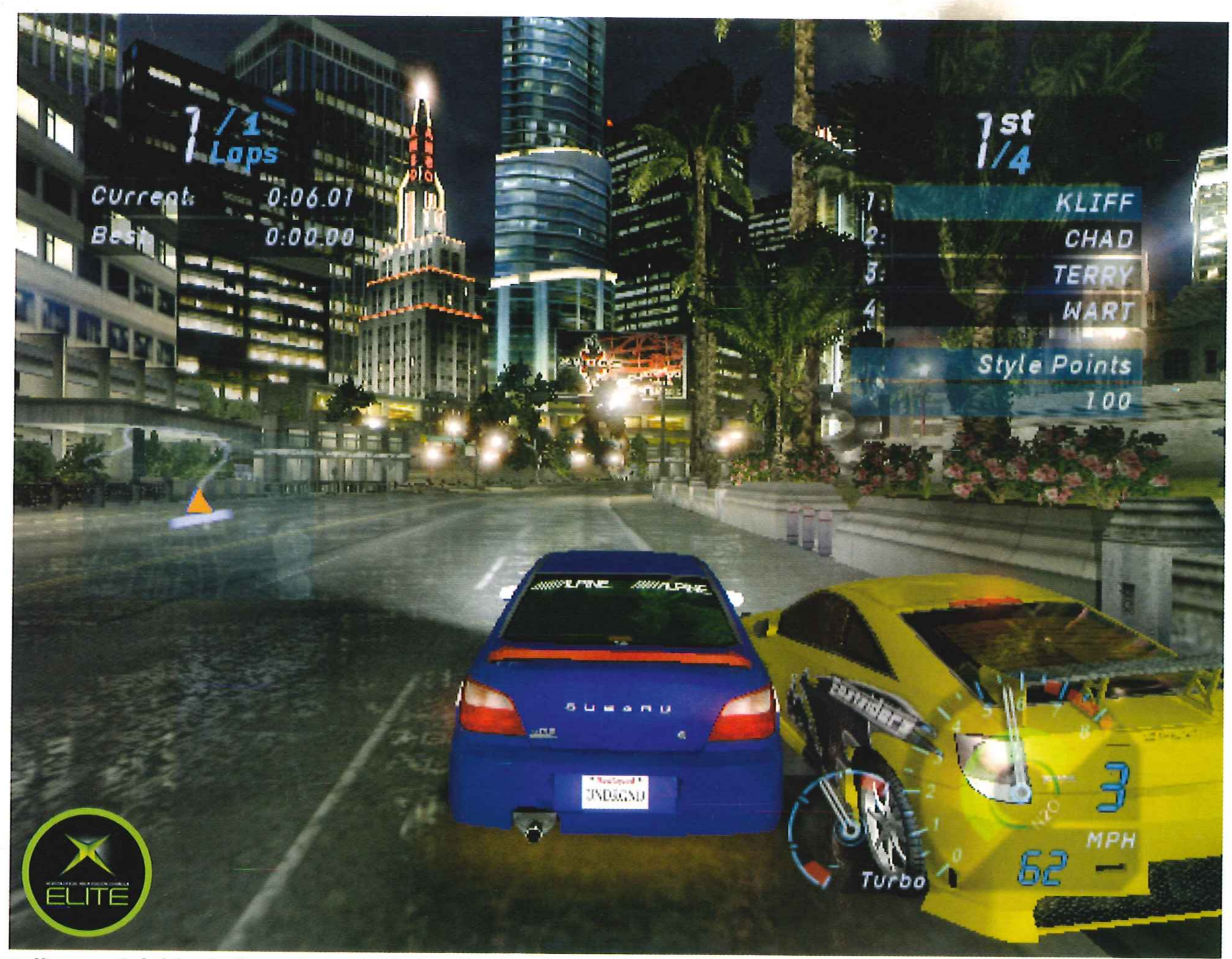
HUMOR
envia: CHISTES

LOS MEJORES CHISTES Ja ja ja

Compatibilidad: válido para todas las marcas y modelos de móviles

visita www.exwap.com y encontrarás los mejores servicios para tu teléfono móvil . válido para operadores movistar, amena y vodafone

exwap



↑ Una gran ciudad iluminada y un buen puñado de coches trucados. ¿Quién da más?

La pasión por el *tuning* llega a Xbox

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EA BLACK BOX**
DISTRIBUIDOR: **EA**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.NEEDFORSPEED.COM**
PEGI: **+3**

UN ADELANTO

Carreras urbanas nocturnas al estilo EA a las que se añade la personalización de coches.

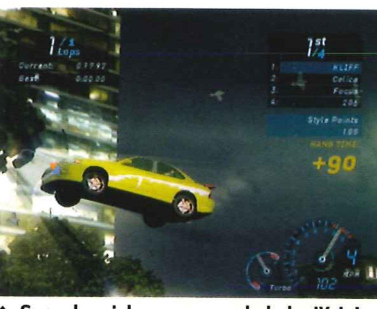
LO CIERTO es que el equipo canadiense de EA Games ha realizado un excelente trabajo trasladando al mundo de las carreras urbanas ilegales una de las series de juegos de conducción con más historia.

De este título sorprenden y destacan dos cosas por encima del conjunto. La primera y principal, su sobresaliente calidad gráfica. La segunda, la fidelidad con la que recrea el mundo del llamado *tuning*, que no es más que el arte de la personalización de vehículos llevado a extremos radicales.

Así, sin salirse de los cánones de los juegos de conducción al uso en cuanto a variedad de pruebas y diseño de circuitos, *NFS: Underground* es capaz de ofrecer un nuevo aliciente tanto al recién llegado como al más curtido piloto virtual: el de conseguir la más poderosa y bella máquina a cuatro ruedas que jamás haya surcado el asfalto de la metrópolis nocturna.

El objetivo es, pues, ir mejorando nuestra *montura* con nuevos añadidos, tanto estéticos como mecánicos. Dichos complementos podemos adquirirlos con el dinero ganado en las carreras ilegales y diferentes retos que nos propondrán nuestros rivales, o bien superando ciertas pruebas que pondrán a nuestro alcance componentes exclusivos. Como es habitual, a medida que vayamos progresando a través de las 111 pruebas que nos aguardan, iremos desbloqueando nuevas mejoras, circuitos y vehículos, que pasarán a estar disponibles en todos los modos de juego. Aprovechamos para advertiros que en este juego no encontraréis opciones *Live*, lo cual constituye uno de sus pocos puntos débiles.

En cuanto a las pruebas en sí, se reducen a 4 modalidades básicas: carrera a un número determinado de vueltas, eliminatoria (el último al final de cada vuelta queda eliminado), carrera en línea recta y derrapes en circuito cerrado. No es el colmo de la originalidad, pero no olvidemos que, en el fondo, estamos ante un juego de conducción, por lo cual resulta absurdo esperar un guión de Hollywood. Siendo el modelo físico lo suficientemente irreal como para permitir el control de los vehículos a las altas velocidades a las que se mueven, y obviando alguna que otra ralentización esporádica, el juego resulta tan agra-



↑ Surca los cielos como un chalado. ¡Yuju!



↑ Derrota a tus colegas a pantalla partida.



↑ Maldito tráfico en los cruces...



SITIO PARA DOS
Aunque la opción *Live* está ausente una vez más en un título de EA, *Underground* permite al menos competir a pantalla partida en los modos «Circuito», «Sprint», «Derrape» y «Velocidad». Progresando en el modo «Historia» y desbloquearemos nuevos coches y circuitos, por lo que podemos decir que, en conjunto, se trata de una experiencia satisfactoria.

MARCAS
Hay un total de 20 fabricantes de coches que aportan algunos modelos francamente buenos a *Underground*. Naturalmente, los vehículos más poderosos deben desbloquearse a medida que se avanza en el juego, pero en el camino irás encontrando bellezas de la mano de marcas como Mazda, Mitsubishi, Ford y Porsche.

¿ES MUY DIFÍCIL?
En lugar de seleccionar un nivel de dificultad al principio del juego, cada carrera puede jugarse a nivel fácil, medio o difícil, lo que hará que nuestros oponentes sean más o menos duros de pelar. Cada nivel tiene una recompensa económica, por lo que la ventaja de ganar en modo difícil es disponer de más dinero para mejorar nuestro coche.





↑ Escoge la perspectiva en primera persona para una sensación extra de velocidad.



↑ Una buena lección sobre cómo arruinar un coche sexy con un bache...

A TODO GAS» Carreras ultra-rápidas para locos de remate.

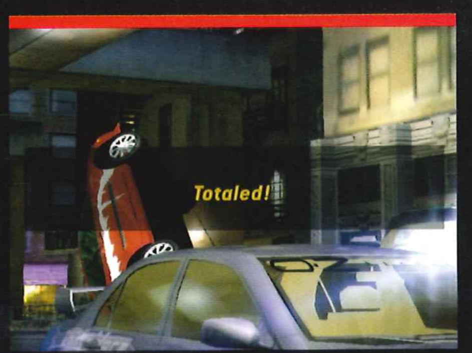
TODO BUEN aficionado al tuning, sabrá qué es esto de las carreras ilegales. Nosostros te contamos como salir victorioso de ellas... en Xbox, claro. Todo parecido con la realidad es pura coincidencia (nosostros no hemos estado nunca en ninguna de ellas, palabrita del niño Jesús).



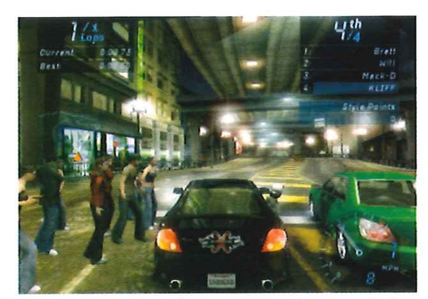
» Revoluciona cuidadosamente tu motor en la línea de salida para un buen inicio de carrera. Concentración, mucha concentración...



» ¿Cuarta posición? ¿Qué eres, un torpe? Mide bien esos cambios de marcha para mantenerte a la altura del resto.



» Y luego cambia de carril para evitar un horrible... ooops... vaya. Al menos ha sido espectacular... Otra vez será.



↑ El gentío se agolpa para verte patear algún que otro culo...

» dable de jugar como cabe esperar de cualquier buen título de conducción. Las carreras son las carreras, y no hay mucho más que decir al respecto.

De lo que sí vale la pena hablar es de la belleza gráfica que ha venido caracterizando desde siempre a cualquier *Need For Speed* y que, por supuesto, también impregna todos y cada uno de los apartados de esta nueva entrega. Desde las escenas cinemáticas que irán adornando el modo *Underground* hasta el preciosista modelado de los vehículos y el esplendor nocturno de los circuitos; estamos ante un juego que insiste en cautivarnos con sus brillantes carrocerías y reflejos de neón.

Pocas veces se ha visto una ciudad de colores tan vibrantes como la representada aquí por los artistas de EA. La iluminación de las calles y edificios es espectacular y dota de vida a unos escenarios urbanos detallistas y variados, repletos de desniveles, puentes, pasos bajos, atajos en obras, suburbios, parques y recorridos alternativos que nos permitirán arañar algunos segundos a nuestros rivales. Los efectos de luces y partículas -la forma en que los neones se reflejan en los charcos de la calzada, el polvo que levantan los autos al derrapar, la estela que dejan tras de sí los pilotos traseros de los coches y un largo etcétera más- son, además, magistrales.

Pero todo esto quedaría en un mero ejercicio de estilo si no se hubiera implementado de la forma en que se ha hecho todo lo que concierne a la personalización de nuestros vehículos. Las modificaciones estéticas tienen un efecto inmediato en el aspecto del coche y las mejoras mecánicas (incluyendo el depósito de óxido nitroso, o «nitro», que permite rodar a velocidades escalofriantes) se perciben sensiblemente en la precisión del control y la velocidad punta de la montura. Alterando el diseño del capó, pintura base del coche, alerones traseros, tapacubos, vinilos, parachoques, faldones laterales, tinte de los cristales o color de los neones inferiores, por poner algunos ejemplos, no sólo estaremos embelleciendo el coche, sino también aumentando nuestra reputación, lo que nos permitirá acceder a nuevas mejoras y accesorios. Y en cuanto al motor, las modificaciones son tantas y tan variadas, que es casi imposible obtener dos vehículos iguales. Por lo tanto, puede decirse que, en esta ocasión y más que nunca, la estrella de *Need For Speed* es una y sólo una: el coche.



POTENCIAL
Combinar óxido nitroso, gasolina, coches modificados y carreras ilegales es algo capaz de vaciar los depósitos de adrenalina del más pintado.

ESTILO
Se dan puntos de estilo por tener el mejor coche y ser el más *chulo* al volante.

ADICCIÓN
Si lo tuyo es el *tuning*, no podrás esperar a desbloquear todos los complementos y mejoras.

LONGEVIDAD
111 pruebas del modo «Historia». Ni coches, ni circuitos extra, ni nada que huela remotamente a *Live*.

LO MEJOR
+ LA CIUDAD
+ COCHES
+ VELOCIDAD

LO PEOR
- RALENTIZACIONES PUNTUALES
- DESARROLLO TÓPICO
- NI *LIVE*, NI *SYSTEM LINK*

RESUMEN
Si te gustó la película ***The Fast and the Furious***, prueba con el mejor ***NFS*** que recordamos en mucho tiempo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





Finalmente, Bilbo se encuentra dentro de la guarida de Smaug. Pase lo que pase, ¡no despiertes al dragón!



¿No es algo diferente en las escenas cinemáticas?



No mires abajo. Bilbo viaja a través de Moria.

No sólo de Frodos vive el hombre

EL HOBBIT

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **INEVITABLE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.THEHOBBIT.VUGAMES.COM**
PEGI: **+7**

Lo cierto es que, para la inmensa mayoría de la comunidad de fanáticos de la obra de J.R.R. Tolkien, la firma que mejor ha recreado el mundo de este género literario ha sido, sin duda, Vivendi Universal. Si en *El Señor de los Anillos* -desarrollado por Universal Studios- la multinacional ya dejó clara su idea de acercar lo más posible el resultado al original, en *El Hobbit* -Inevitable Entertainment- las cosas van por los mismos derroteros.

Fiel al estilo del autor, todo es tal y como el libro describe. En *El Hobbit*, preludio de la trilogía más famosa de todos los tiempos, predominan las plataformas y la acción -ejem, ejem- frente a los elementos de rol, por lo que no esperes encontrar la versión virtual del juego de JOC International o semejanzas con algún RPG conocido. Su objetivo es hacer un juego accesible para todos los públicos.

A lo largo de la aventura, que te lleva a visitar los distintos parajes del libro (el bosque de Mirkwood, la Montaña Solitaria, etc.) y alguno que otro nuevo, como la caverna de los duendes y páramos desiertos, puedes realizar todo tipo de acciones. Desde saltar a escalar, desde combatir con Dardo hasta colgarse de las rocas al más puro estilo Sam Fisher, etc. Eso sí, pese a contar con tantas animaciones, Bilbo jamás realizará acciones que no sean propias de un hobbit, como por ejemplo lanzar hechizos. Todo sea por ser totalmente fiel al autor.

Básicamente, la aventura consiste en recrear el viaje de Bilbo a través de los espectaculares escenarios (muy conseguidos por el estudio de desarrollo) de la Tierra Media, divididos en 11 niveles. A lo largo de todos ellos tendremos que combatir contra un sinfín de enemigos y superar no menos pruebas de habilidad. De este modo, deberás hacerte con Dardo -la legendaria espada élfica-, utilizar de forma inteligente el Anillo Único y sumar puntos mediante la recolecta de monedas que aparecen en cada uno de los escenarios (de forma parecida a *Sonic The Hedgedog*). Gracias a ellos puedes mejorar a Bilbo con nuevo equipamiento, así como con los puntos de coraje que irás acumulando durante el camino.

En cuanto al combate, Bilbo cuenta con un palo (al iniciar la aventura), su espada élfica e incluso algunos elementos presentes en el escenario, como piedras y demás *atrezzo*. El sistema es bastante sencillo, con un estilo muy similar al de *Beyond Good & Evil*, por lo que no tendremos problemas con el controlador. Asimismo, decir que el combate en sí pierde algo de fuerza ya que se ha simplificado tanto que prácticamente consiste en dar un sólo toque a tus enemigos. Debes seleccionar a uno de los enemigos pulsando un botón; una vez enfocado, el juego lo mantendrá como objetivo. Los enemigos son variados (arañas, trolls, elfos, etc., en total, unos 30 diferentes). Sin embargo, no todos serán enemigos en tu periplo ya que también aparecen algunos amigos a lo largo de la aventura, como Gandalf (no jugable).

INFORMACIÓN ADICIONAL

SUBIR DE NIVEL
Recolecta las monedas que vayas encontrando y conseguirás incrementar el rendimiento de Bilbo. Con las monedas podrás comprar *power-ups*, pociones, bolsas más grandes, etc.



Haciendo buen uso de Dardo.


XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Una recreación muy cercana al ideal que Tolkien soñó hace décadas.

ESTILO
Escenarios y personajes cargados de magia inundan el juego.

ADICCIÓN
Vive la aventura con la que comienza la mayor historia fantástica de todos los tiempos.

LONGEVIDAD
De 20 a 25 horas de épica, magia y mucha imaginación.

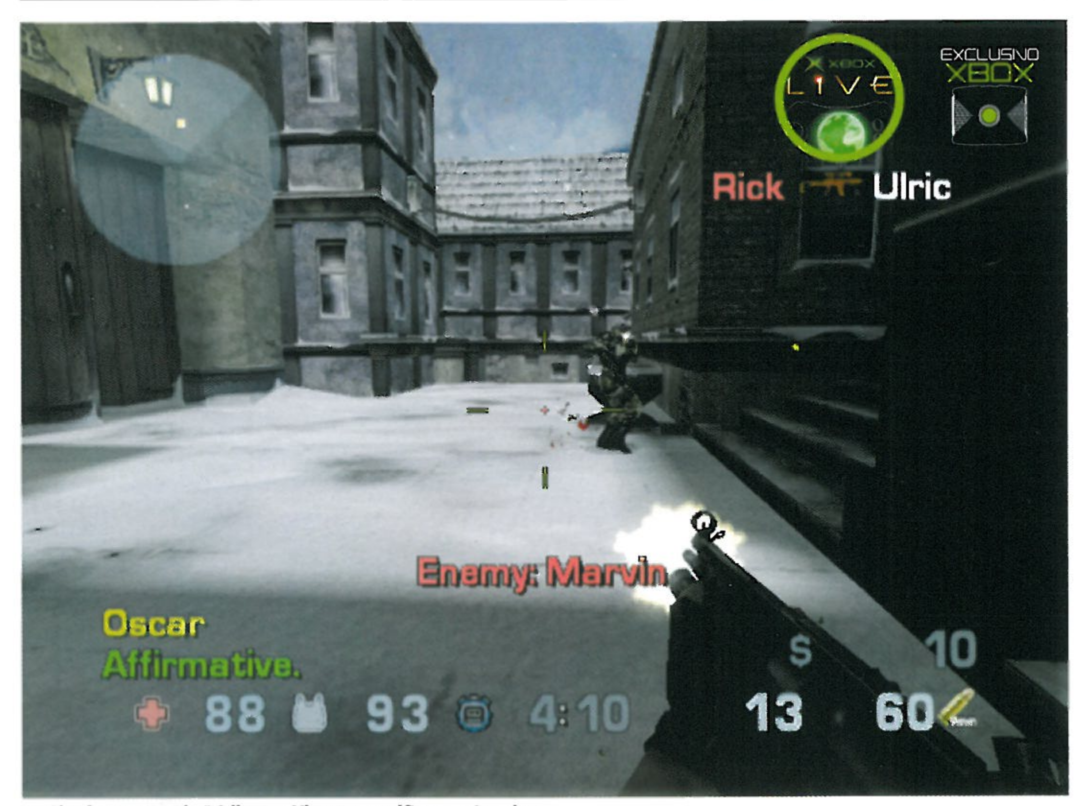
LO MEJOR
+ ORIGINAL
+ GRÁFICOS Y SONIDO
+ CONTROL

LO PEOR
- NO ES *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*
- SISTEMA DE COMBATE

RESUMEN
Un título para los millones de amantes de la obra de Tolkien; un plataformas original y divertido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,5//10



El mítico juego de PC llega a Xbox con gráficos mejorados.



Hay 18 escenarios disponibles.



Dispones de unos segundos para la compra de equipo en cada ronda.



El metro, un escenario urbano.

18 niveles y dos equipos. ¡A jugar!

COUNTER-STRIKE



INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: VALVE / RITUAL ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
JUGADORES: 1-16 SYSTEM LINK O XBOX LIVE
WEB: WWW.COUNTER-STRIKE.NET
PEGI: +16

UN ADELANTO

El *mod* más popular de Internet llega a Xbox con la mirilla puesta en *Xbox Live*.

LA HISTORIA es larga, pero vamos a resumirla. *Counter-Strike* es la modificación de *Half-Life* -PC, 1998- que ha terminado por convertirse en el juego *on line* más, valga la redundancia, jugado. El *Counter-Strike* que nos ocupa es la primera versión para consola de aquel, un título que ha sido desarrollado conjuntamente con Condition Zero -la nueva versión comercial de *CS* para PC- y que ha sufrido un largo desarrollo en el que los cambios de estudio han sido constantes: Valve, Gearbox Software, Ritual Entertainment y Turtle Beach -cuya principal contribución es la IA del juego-. Pese a todo, es el logo de Valve el que aparece al arrancar el juego.

La versión de Xbox está enfocada hacia un solo objetivo: *Xbox Live*. Es importante resaltarlo porque es ahí donde el juego está en pleno apogeo y da lo mejor de sí. La campaña *off line* ofrece exactamente el mismo contenido que el juego en *Xbox Live*, pero sin algunas de sus ventajas. No hay modo historia, ni siquiera al paupérrimo nivel de *Unreal Championship*. Simplemente, selecciona los parámetros de la partida y a combatir ronda tras ronda. Lo que a pesar del decente trabajo con la IA -a menudo notable, pero en ocasiones errática- le convierte en un simple aperitivo de lo que viene después.

Dejando este asunto claro, *CS* se presenta como una fiel adaptación del título que tanto ha hecho por el juego *on line*. Para quien no lo sepa, la mecánica consiste en enfrentar a un grupo de terroristas contra una unidad anti terrorista en distintos escenarios. Hay dos tipos de juego: en uno los terroristas han de colocar una bomba y hacerla explotar mientras que el oponente trata de impedirlo. En el segundo, la unidad antiterrorista ha de liberar a un grupo de rehenes y llevarlos al punto de rescate. Y eso es todo. El planteamiento no puede ser más sencillo y la jugabilidad es endiablada.

La fórmula *Counter-Strike* siempre ha mostrado un adictivo equilibrio entre un ritmo de juego frenético, muy arcade, y la precaución a la que obliga un modelo de daños más realista. Las partidas son rápidas y cuando el jugador muere ya no puede incorporarse hasta el siguiente combate. El equipo ganador obtiene dinero que se emplea en comprar armas y equipo al comienzo de cada partida. De los 18 mapas incluidos, siete son nuevos y el resto versiones actualizadas de las vistas en PC. Algo lógico si se tiene en cuenta que el diseño de los mismos es uno de los grandes atractivos de *CS* desde el comienzo y aquí se mantiene el nivel a lo largo de todo el juego. Desde el punto de vista gráfico, *CS* supone una mejora sobre el original -¡qué menos!-, pero no llega a los niveles esperables de un *shooter* sólo para Xbox. Aunque los escenarios uti- »

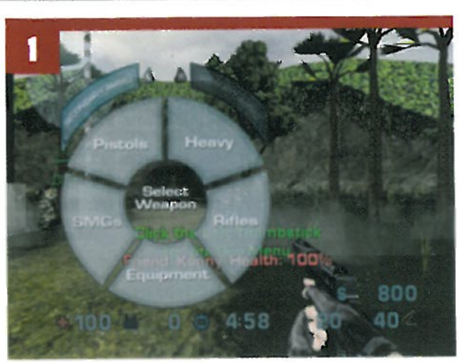


Destacar el pobre radar del interfaz.



El escudo es uno de los últimos añadidos en la versión PC.

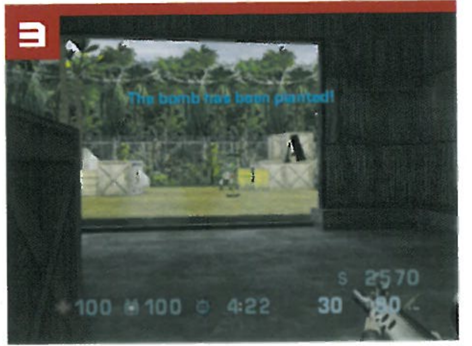
TOMA EL DINERO Y CORRE » Así se completa una misión tipo bomba como terrorista.



↑ UTILIZA hasta la última moneda para comprar mejores armas, protección y munición. Y rápido. Dispones de pocos segundos.



↑ Una vez localizado el lugar indicado, comprueba que no hay ningún enemigo al acecho. Entonces, planta la bomba.



↑ Los grupos antiterroristas tratarán de desactivar la bomba. Busca un buen sitio para cubrir la zona y espera.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» ¿QUÉ ES UN MOD? Una modificación realizada sobre un juego comercial con las herramientas de software proporcionadas por el desarrollador. En este caso, las herramientas de edición que acompañaban a *Half-Life* permitieron a unos estudiantes crear un nuevo modo de juego multijugador por equipos radicalmente diferente del incluido en el propio *Half-Life*. Suelen distribuirse de forma gratuita en Internet.

Counter-Strike está enfocado hacia un solo objetivo: Xbox Live

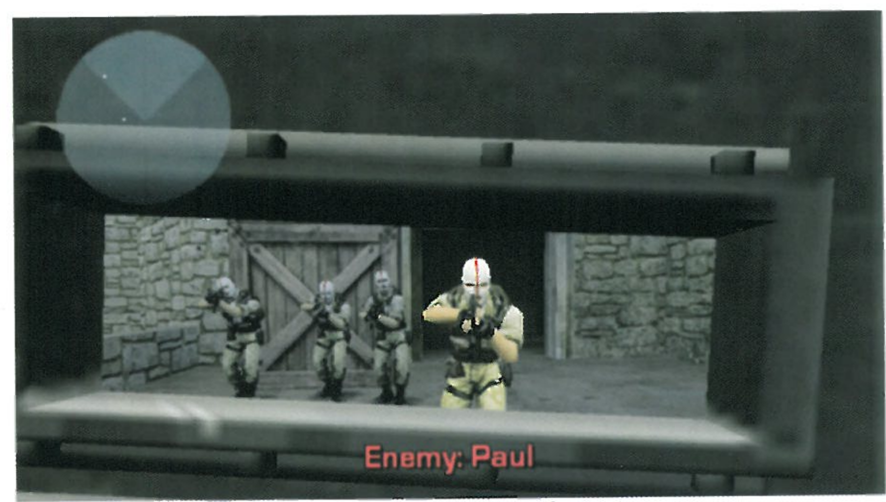
» lizan algunas texturas notables y puede apreciarse un iluminación trabajada con algunas efectos curiosos -como el breve intervalo en que tarda en ajustarse la visión al pasar de un espacio luminoso a un pasillo oscuro-, los modelos cuentan con pocas animaciones y no están muy detallados.

Quizás se deba a ese desarrollo tan concurrido, pero *CS* presenta una serie de carencias que convierten el modo *off line* en algo más difícil y menos satisfactorio de lo que debería. Los tutoriales son risibles, la falta de información acerca de los escenarios y qué hacer en cada uno de ellos también es notable. Al igual que sucedía con el modo *on line* de *Return To Castle Wolfenstein*, *CS* es un juego que se aprende siguiendo el viejo sistema de prueba y error. Lo mismo sucede con las características de las armas y el menú de compra. En resumidas cuentas, el juego presenta una absurda curva de aprendizaje para un planteamiento que, precisamente, destaca por su sencillez.

CS es un juego en equipo y, como tal, incorpora un menú de órdenes para dirigir a los compañeros de grupo. Al igual que otros aspectos del juego, el menú está reducido a la mínima expresión y sólo permite dar cuatro órdenes que los *bots* acatan o no siguiendo no se sabe qué criterios. Lo mismo puede decirse del mapa que debería ayudar a seguir la acción. Su color azul traslucido hace que se confunda a menudo con el escenario y el pequeño tamaño de los iconos que representan al resto del grupo obliga a estudiarlo con mucha atención.


↑ Los mensajes delatan al culpable.

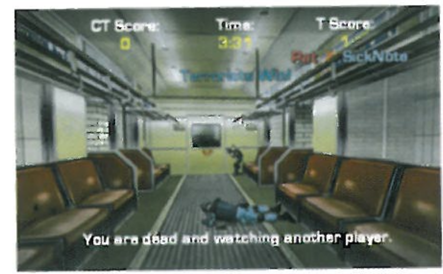
Por fortuna, muchas de estas dificultades pasan a mejor vida en *Xbox Live*. No sólo por el cambio de *bots* a jugadores humanos, sino porque es ahí donde se puede jugar verdaderamente en equipo gracias al *Xbox Communicator*. En un caso como éste, la mejor aproximación es considerar la campaña *off line* como un simple entrenamiento para *Xbox Live*.



↑ En *Counter-Strike*, esto es una situación verdaderamente mala.



↑ No hay localización de daños.



↑ Al morir, el jugador pasa a espectador.



VEREDICTO

POTENCIAL
Destaca el tamaño de los escenarios, alguna texturas y efectos de iluminación.

ESTILO
Presenta una mayor variedad que el original gracias a nuevos modelos y armas.

ADICCIÓN
El secreto del éxito. Una jugabilidad a prueba de bomba, intensa y rápida, que requiere de trabajo en equipo.

LONGEVIDAD
Valve ha prometido nuevas descargas en *Xbox Live*.

LO MEJOR
+ JUGABILIDAD
+ IA
+ ESCENARIOS

LO PEOR
- MODELOS Y ANIMACIONES
- CURVA DE APRENDIZAJE
- CAMPAÑA *OFF LINE*

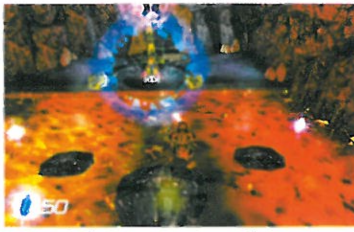
RESUMEN
Una notable adaptación de un juego que cobra todo su sentido cuando disfrutamos de partidas *on line*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

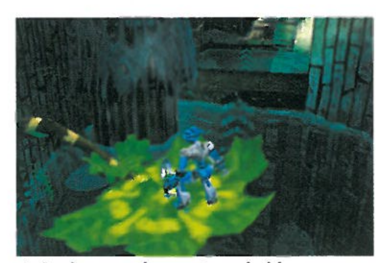
7.0//10



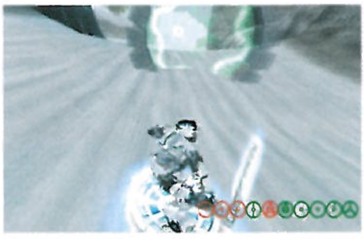
↑ Absorbe los ataques del enemigo y recházalos luego. ¿Tú entiendes algo de lo que pasa? Nosotros tampoco.



↑ Usa la hoja como trampolín.



↑ Lucha con el monstruo de bloques para avanzar.



↑ O sea, Lego se pasa al *snowboard*.

Lego se lo monta mal en este juego de construcción

BIONICLE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**ARGONAUT**
DISTRIBUIDOR:	**ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO:	**DISPONIBLE**
JUGADORES:	**1**
WEB:	**WWW. LEGO.COM/ENG/BIONICLE**
PEGI:	**+7**

PREGÚNTALE a cualquier chavalín de diez años y se deshará en elogios acerca del fenómeno Lego. Como complemento a la gama de juguetes, se han desarrollado una serie de tebeos, cartas y una completa historia de fondo; este título es la primera incursión en el mundo de los videojuegos. Por eso, es una pena que desde que éste se cargó la cosa no pintara bien, nada bien.

La enrevesada historia sigue las líneas habituales del bien contra el mal. La isla de Mata Nui se encuentra amenazada por el maléfico espíritu Makuta hasta la llegada de seis misteriosos Toa -fuerzas de los elementos que extraen su poder del fuego, agua, hielo, etc.-, quienes deben buscar las máscaras de poder Kanohi para cumplir su destino (ya falta poco). Los enjambres de los insectoides Bohrok han despertado y traen consigo el caos y la destrucción dondequiera que van. Una vez más, les toca a los Toa enderezar la situación. Uf.

Sabemos de buena tinta que los juguetes tienen un diseño imaginativo e intrincado y que se nota que su construcción es de calidad. Pero para desgracia de los entusiastas de los juguetes, el juego es justo lo contrario.

Lo primero que te sorprende son los gráficos, o mejor dicho su ausencia. Personajes cuadriculados con menos polígonos que en *Tetris* y colores chillones no son precisamente la mejor forma de publicitar los gráficos de Xbox. La animación es torpe y pesada y los enemigos parecen salidos de una recreativa de los años 80. La jugabilidad se centra en un letárgico plataformas 3D, con la obligada dosis de saltos, recolección y tiros que ello comporta.

A base de recoger ciertas piedras, puedes desbloquear cosas como bosquejos de diseño, *trailers* de películas y avances de nuevos juguetes, si es que eso te atrae. El sistema de combate se basa en la novedosa idea de aprovechar la potencia de los golpes de tu enemigo a fin de invertir dicha energía para tus propios ataques. Es algo que podría haber dado buen resultado, pero no se ha ejecutado bien. Cuando te enfrentas a múltiples enemigos, la pantalla se convierte en un amasijo de escudos y rayos de energía. *Bionicle* no te da ni una pista sobre qué es lo que pasa, dejándote perplejo y frustrado.

Algún que otro cambio en el enfoque general, como el nivel de *snowboard* del Toa de hielo, ayuda a variar un poco la cosa, pero unos ángulos de cámara del todo aleatorios se cargan toda la gracia. Realmente, es una pena porque siendo como es una licencia de renombre muy conocida por todos nosotros, con añadir unos gráficos medio decentes y una mejor jugabilidad, podría haber sido un buen título. Mejor entretenerse con hombrecillos de plástico y pelo de quita y pon.

INFORMACIÓN ADICIONAL

QUE VENGAN LOS ABOGADOS
La franquicia de *Bionicle* se metió en una buena al denunciarse que la historia fusilaba con descaro antiguas leyendas de las islas Mauricio. ¡Ay, ay, ay, Lego!



↑ Haz que este tipo te abra las puertas.



POTENCIAL
Tu Xbox podría con un juego diez veces mejor sin estar siquiera despierta. Anclado en términos de jugabilidad hace muchos años.

ESTILO
Colores vivos que desentonan, animación cuadriculada y sonido flojo: es que nada ayuda.

ADICCIÓN
Gracias a una jugabilidad tediosa y a un jefe de nivel muy difícil, te rindes tras la primera fase.

LONGEVIDAD
Quienes se atrevan a jugar se lo pulirán en un día.

LO MEJOR
+ LICENCIA ÚNICA...

LO PEOR
- ...DEL TODO DESAPROVECHADA
- GRÁFICOS
- COMBATE CONFUSO Y FRUSTRANTE
- JUGABILIDAD ABURRIDA Y REPETITIVA

RESUMEN
Con lo que vale este juego te puedes comprar muchas piezas de Lego, y te lo pasarás mil veces mejor.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

3,1//10



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
fondos en color para tu movil
envia WAP22 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 93
cine, coches, viajes, animales, deportes...
ANIMACIONES
37175 37177 37172 37125 37041 37042 35937 44019 45007 35365 35440 36094 45037 36487
TENER SEXO CONMIGO MATA DE PLACER
2 llamadas perdidas de Bin Laden
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
36232 36448 45009 35541 36213 45015 35477 35492 35520 35935 35970 35994 36060 36207
llamada perdida de tu amante
3 llamadas perdidas estamos buscándolas
NOKIA
44008 35208 35428 35433 35465 35494 35499 35502 35564 35936 35945 35955 35974 36027 ANIMA109
TIRAR EL MOVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO
LOVE
36103 44021 35559 36303 36525 35098 35980 36246 36264 36463 35476 ENMA BRIGIT BRENDA ANGIE ANIA ANIMA153
NO TE FUMES LA TARJETA SIM
35518 36486 35028 35429 36010 35453 36024 36164 36305 37030 36628 ANIM204 ANIM187 VAQUITA KIKE TOMAS ANIMA111
Ferrari
top videojuegos
envia PJ15 seguido de espacio y código de tu juego al 7494
juegos@sinfindejuegos.com
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
BUBBLE 107688
TANK W. 107152
SUMMER G 110259
XMEN2 cod XMEN
ITALIANJOB cod JOB
TOPGUN cod TOP
ELDER SCR. cod ELDER
KAMASUTRA 110295
FRUIT M. 110209
GR. PRIX 111573
FOOTRIX 107689
KI. BOSS 107705
movilstation
TOP juegos envia JUEGOS29 seguido de espacio y código del juego interactivo al 7494
o llama al 806 41 69 97
Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com
SPEEDDEVILS 1014
SIBERIAN STR. 1011
PRINCE PERSIA 1005
SKATE&SLAM 1012
RAYMAN3 1018
HONEY BOX 1045
DESAILLY 1020
SOLITARIO 1013
SIBERIAN.ST2 1087
NIGHTMARE 1086
XIII 1088
VAMPIRE 1223
SPLINTERCELL2 1089
FOOTBALL F. 1201
ADVENTURE 1250
BAMM 1251
logos y tonos
consiguelos con solo 1 sms
ENVIA LT38 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL 7494
O LLAMA AL 806 41 69 98
EJ: LT38 50412 SIEMENS
si no esta el tono que estas buscando envia LT38 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012
SHIN-CHAN
01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279
ESPAÑA!
30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091
EMINEM
MARIAO
TOP TONOS
54407 Tengo Queco
54391 Son de amores Andy y Lucas
55058 Cara al sol Himno
54210 Fiesta pagana Mago de oz
62073 Shin Chan Tv
55011 Himno de España Himnos
55024 Himno de la Legion Himno
51005 El Exorcista cine
54388 La madre de Jose El canto del loco
62023 Simpsons tv
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
68014 Hala Madrid himno
59743 Where is the love Black Eyed Peas
54353 Papi Chulo El chombo
68002 Cant del Barca himno
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
59608 8 mile Eminem
62027 Fraggle rock tv
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
51027 Mission impossible cine
51021 La Pantera rosa cine
62039 Rasca y pica tv
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
60570 Bring to life Evanescence
68030 Centenario Real Madrid Himno
53384 Voglio vederti danzare Prezioso
53205 Samba adagio Safri duo
55059 Asturias Patria querida Himno
59045 Tubular bells Mike oldfield
53237 Universe Chasis
59168 No woman no cry Bob marley
55022 Els segadors Himno
53014 Ecuador Sash
54387 Loca Malena Gracia
54275 Me muero por conocerte Alex Ubago
57005 Tarzan Grito
60238 Nothing Else Matters Metallica
51003 El bueno el feo y el malo cine
53240 Lethal industry DJ Tiesto
53362 Giulia Dj Lasha
59706 Get busy Sean Paul
NOVEDADES
53389 Dos gardenias Latin lovers
54412 En tu cruz me clavaste Chenoa
54411 Devuelveme el aire David Bustamante
54409 Aunque no te pueda ver Alex Ubago
54408 La chiqui big band David Civera
60643 Jump Girls aloud
59767 Miracles Pet shop boys
59766 Mandy Westlife
53388 Roses are red Aqua
60635 Fortune faded Red hot chilli pepers
tonos polifonicos
O LLAMA AL 806 41 69 93
envía TONOS27 un espacio y el código del tono polifónico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS27 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
80025 THE SIMPSONS THEME
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEÁ
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
80043 THE TERMINATOR FILM
80001 IN DA CLUB 50 CENT
83604 LOCA MALENA GRACIA
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
80143 PINK PANTHER THEME
80056 INSOMNIA FAITHLESS
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
80024 THE MATRIX FILM
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80093 EQUADOR SASH
80096 PULP FICTION FILM
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
84063 BENNY HILL BRITNEY SPEARS
84061 MIÉNTEME BLACK EYED PEAS
84060 FREESTYLER CREEDEN CREEDANCE C.
84059 DEVUÉLVEME LA VIDA GLORIA ESTEFAN
84058 EVERY BREATH YOU TAKE COMUNIDAD VALENCIANA
84057 STAR WARS CHENOA
84056 ATLETICO DE MADRID CHAYANNE
84055 FRAGGLE ROCK MELODY
84054 SON DE AMORES ROSA
84053 FRIENDS CAPTAIN JACK
80108 LAS TAPITAS THEME
82835 ROCKY D. BISBAL Y E. GADEL
80269 IN THE END BOMFUNK MCS
82430 BYE BYE ANTONIO OROZCO
80472 WEEKEND THE POLICE
83658 SIN MIEDO A NADA JOHN WILLIAMS
82124 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
83883 MARIPOSA TRAICIONERA TELEVISION
83902 ENJOY THE SILENCE ANDY Y LUCAS
80065 MUNDIAN TO BACH KE THEME
83850 HEAVEN ANUNCIO ONCE
80044 MAS QUE NADA FILM
80062 EXPEDIENTE X LINKIN PARK
81690 DESENCHANTEE DAVID CIVERA
83580 MALDITO DUENDE SCOOTER
83290 WITHOUT ME ALEX UBAGO & AMAIA
82123 NO TE ESCAPARAS HIMNO OFICIAL
NOVEDADES
83598 BREATHE ON ME MANA
80642 SHUT UP DEPECHE MODE
81684 SWEET HOME ALABAMA PANJABI MC
80041 WRAPPED DJ SAMMY FEAT. YARON
83797 HIMNO FALLERO TANGA GIRLS
80174 EN TU CRUZ ME CLAVASTE TELEVISION
83786 UN SIGLO SIN TI KATE RYAN
82740 SERA HÉROES DEL SILENCIO
80045 LA ESENCIA DE TU VOZ EMINEM
83642 SUNSHINE REGGAE HOMBRES G
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA Y QUIERES VERLA EN EL PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €men. *Precio max/min 906: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la basede datos para el envio de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 Nº LIC. SGAERMV8M/513/09/9019 *Móv. compatibles: MMS>> MOTOROLA A830 E380 E390 T720 T720i V300 V600 NOKIA 3300 3510i 3650 51006100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE PANASONIC GD87 SHARP GX10/ SONYERICSSON> P800 T300 T310 T302 T610 T618 T68 T68i JUEGOSJAVA>> Nokia 7650 7210 3650 6610 3410 6310i 3510i 8910i 3510 Siemens M50 C55 SL45i Motorola T720 Sharp GX10 . MOVILJUEGOS>> MOTOROLA T720 / NOKIA 3410 3510i 3650 5100 6100 6310i 6610 7210 7250 7650 / SHARP> GX10 / SIEMENS M50, MT50 POLIFÓNICOS>> Motorola C330 C330+ T720 Nokia 3510 3650 6100 6610 6800 7210 7650 Panasonic GD 87 GD87 GD96 A400N600 Samsung S100 T100 Sharp GX1 GX10 GX10 Siemens C55 S55 SL55 SonyEricsson P800 T300 POLIÉXITOS MOTOROLA C330 C330+ T720 NOKIA 3510 3650 6100 6610 6800 7210 7650 PANASONIC GD 87 GD87 GD96 SAMSUNG A400 N600 S100 T100 SHARP GX1 GX10 GX10 SIEMENS C55
...tonos necesitan 1 solo mensaje. WWW.SINFINDEJUEGOS.COM o JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM.

↑ Al pasar sobre el agua, las gotas salpican la pantalla: una de las múltiples lindezas gráficas de *Crimson Skies*.

Una aventura en el mejor estilo de los años 30

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **FASA STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-16 XBOX LIVE**
WEB: **WWW.CRIMSONSKIES.COM**
PEGI: **+12**

UN ADELANTO

Piratas aéreos en unos años 30 de ficción con sabor *hollywoodiense*.

LO DE *Crimson Skies* viene de lejos. Primero fue un juego de rol de mesa y de ahí paso a videojuego para PC editado por Microsoft hace ya tres años. Y como era de suponer, ahora llega la deseada y exclusiva versión para Xbox.

High Road to Revenge es un juego esperado por la buena impresión que causó la anterior versión para PC hace tres años. Y la exclusividad ha permitido al desarrollador FASA Studio ofrecer un título a la altura de las expectativas sobre Xbox. *Crimson Skies* luce un acabado gráfico espectacular. Los escenarios son grandes, la libertad de vuelo en ellos es enorme y el estilo visual, precioso. Además, cuenta una historia divertida ambientada en una ficción irresistible. Y lo hace mediante una propuesta de juego original, centrada en la acción y ejecutada con garra.

El de «años 30+ciencia ficción» es un planteamiento de encanto innegable que aquí sirve además para justificar el imaginativo diseño de los aviones, en la línea de los alocados prototipos aéreos de la industria aeronáutica de la época. Bajo esta premisa, resulta de lo más natural pilotar un avión que lanza descargas eléctricas u otro que dispara proyectiles ardiendo. Las aeronaves son tan irreales como atractivas y su idoneidad se basa en uno de los grandes aciertos del juego: el modelo de vuelo.

Los aviones de *Crimson Skies* hacen gala de ese equilibrio tan delicado entre la necesaria accesibilidad para sumergirse inmediatamente en el juego y un aceptable grado de dificultad para llegar a dominarlos. Lo que permite al jugador centrarse en el corazón de la propuesta de *Crimson Skies* son los combates aéreos. Aquí de lo que se trata es de realizar arriesgadas piruetas aéreas para lanzarse en picado sobre ese zeppelín ardiendo, escapar de un fuego cruzado enemigo o ser capaz de volar a toda velocidad entre los elevados edificios de Windy City. Todo ello dentro de un entorno gráfico de lujo y el mencionado sabor de los años 30. *Crimson Skies* es un juego que se desarrolla con un ritmo rápido y además se atreve con una estructura particular dentro de este tipo de productos.

Más que niveles, lo que el jugador va a encontrar son cinco grandes aéreas de juego. Nathan vuela por ellas y, al acercarse lo suficiente, tiene la opción de interactuar con algunos de los



↑ Defendiendo el dirigible Pandora desde una de sus torretas.



↑ Las torretas ofrecen distintas posibilidades de *zoom*.



↑ Siempre es posible abandonar el avión y subirse a una de éstas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CAZADORES DE FORTUNA
El momento son los años treinta del siglo pasado. Unos años 30 en los que la Historia ha seguido un rumbo diferente. Los Estados Unidos hace tiempo que dejaron de serlo y el continente estadounidense se halla sumido en un caos político y social que, entre otras cosas, ha terminado con las comunicaciones vía terrestre. Los cielos son el nuevo dominio a conquistar y ahí es donde entra el protagonista, Nathan Zachery. Filántropo y pirata aéreo, líder de los Cazadores de Fortuna, descubrirá el misterio detrás del asesinato de su amigo Doc sin perder la ironía ni la compostura y dejando por el camino algunos corazones rotos.

PARA BILINGÜES
Desafortunadamente, *Crimson Skies* llega al mercado español en perfecto inglés. Ni doblaje ni traducción. Pero lo más lamentable es que el juego no cuenta ni con una mísera opción de subtítulos que ayuden a la comprensión de la historia que se narra. Se trata de un juego que puede disfrutarse sin entender los porqués ni los comos de lo que sucede, pero es una barrera que impide sumergirse a fondo en la atractiva propuesta del juego.

JUEGO ORIGINAL
Si hay una cosa que lamentar en este nuevo *Crimson Skies* es constatar como FASA ha reducido las múltiples opciones de configuración de misiones y aviones que ofrecía el título original. En Xbox, *Crimson Skies* ha ganado en algunos aspectos, pero también ha perdido en otros.

MOVIMIENTOS ESPECIALES
Nathan tiene a su disposición una serie de piruetas que se ejecutan con la correcta combinación de movimientos con ambas palancas analógicas. El sistema no es exactamente intuitivo, pero conviene hacerse con él para poder zafarse de los perseguidores.



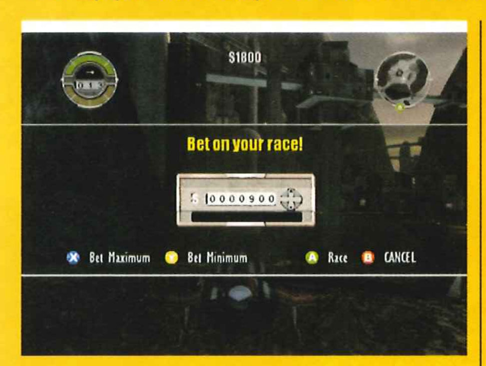
↑ Los aviones derribados dejan caer paquetes de salud y munición.



↑ Nathan cambia de avión en la refriega. Una forma de evitar pagar la reparación.

DOBLE O NADA>> Corre por dinero.

EN ALGUNAS de las áreas de juego, Nathan puede apostar su dinero en carreras contra reloj. El primer intento siempre suele ser el más sencillo. En los sucesivos, hay que abatir el tiempo establecido en la vez anterior.



>> APUESTA: Mínimo, 100. El máximo es la mitad del capital disponible. La ganancia es tentadora pero la pérdida puede ser muy inoportuna.



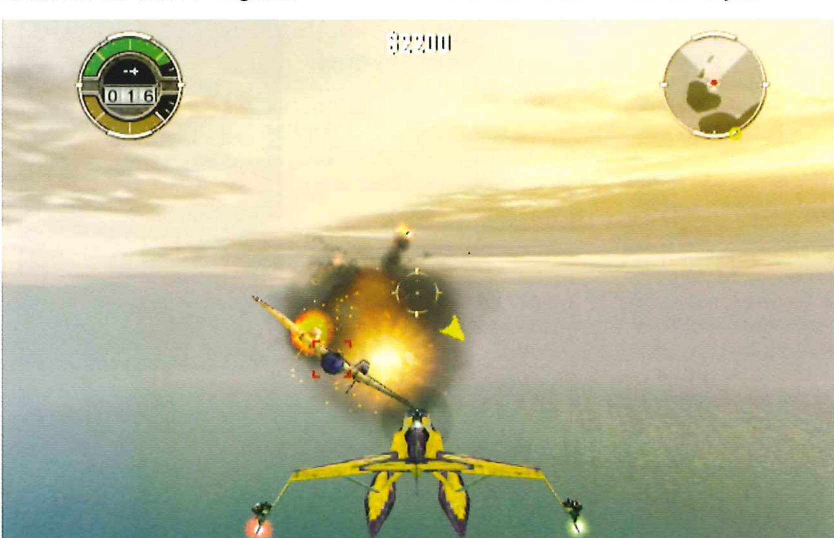
>> CHECKPOINTS: Al estilo *Crimson Skies*. Lo mejor es comenzar con aviones lentos y guardar los más veloces para intentos posteriores.



>> VELOCIDAD MÁXIMA: El impulso de velocidad -pulsa el botón Y para disfrutarlo- es indispensable en estas misiones.

>> lugares pulsando el botón X. De esta forma, puede reparar su avión, abandonarlo para coger otro o subirse a una de las baterías anti aéreas diseminadas por los escenarios, apostar su dinero en carreras contrarreloj a través de *checkpoints* o, lo más importante, aceptar las misiones que le van proponiendo distintos personajes. Un planteamiento similar al del reconocido *Grand Theft Auto* que, unido a la libertad de movimiento en el mundo de juego, convierten a *Crimson Skies* en una *rara avis* dentro de su género.

A *Crimson Skies* no le faltan carencias. El número de áreas de juego es escaso, especialmente en el multijugador. Las opciones de configuración de los aviones son pocas -cada modelo sólo puede actualizarse a una versión superior-. Y comparado con su predecesor, tiene menos variedad de misiones. Pero *Crimson Skies* ofrece lo que promete y cuenta con los aciertos suficientes como para convertirse en una experiencia absorbente para cualquier aficionado a las hazañas de héroes estilo Errol Flynn.



↑ Los aviones pueden mejorarse con el dinero y los tokens necesarios.



POTENCIAL
Un juego a la altura de Xbox. Escenarios grandes repletos de detalles y logrados efectos visuales. Y todo ello sin ralentizaciones en pantalla.

ESTILO
Años 30 combinados con ciencia ficción y un protagonista que podría encarnar Errol Flynn.

ADICCIÓN
El lenguaje puede ser una barrera, pero la eficacia de la acción permite superarla.

LONGEVIDAD
La campaña principal se hace corta. Pero ahí está *Xbox Live*.

LO MEJOR
+ GRÁFICOS
+ CONTROL DE LOS AVIONES
+ AMBIENTACIÓN

LO PEOR
- POCAS ÁREAS DE JUEGO
- SIN DOBLAR, SIN SUBTÍTULOS Y SIN CONFIGURACIÓN DE AVIONES

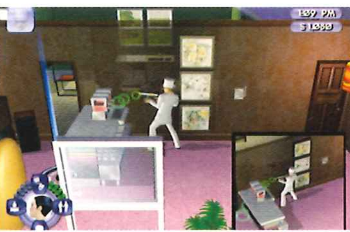
RESUMEN
***Crimson Skies* es un sabroso juego de acción con personalidad propia. Espectacular y divertido.**

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ La nueva versión de *Los Sims* se acerca mucho más al concepto original.



↑ Malcom, uno de los personajes.



↑ El puntero se integra mejor.



↑ Ya no estamos confinados en casa.



↑ El interfaz también ha sido modificado.

Más, más grande y mejor

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

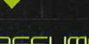
INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **MAXIS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.THESIMS.EA.COM**
PEGI: **+7**

La primavera pasada, Electronic Arts lanzaba la versión para consola del juego de PC más vendido hasta la fecha. Nueve meses después, ya está aquí una continuación que mejora numerosos aspectos del anterior y convierte a la versión Xbox de *Los Sims* en un juego mucho más atractivo y próximo al original.

El desarrollo de la serie ha sido peculiar. Así como en PC la saga ha expandido su jugabilidad hasta límites sorprendentes con las sucesivas expansiones -siete, nada menos-, este título ha hecho lo mismo con respecto a *Los Sims* para consola. El cambio más notable es que la acción ya no está confinada a las paredes del hogar del protagonista. Así, cualquier momento, el jugador puede montar a su sim en un transporte y dirigirlo a cualquiera de las seis nuevas localizaciones, exclusivas de la versión para consola, para relacionarse con otros sims, trabajar o divertirse. En otras palabras, la sensación algo superficial que transmitía *Los Sims* -en comparación con la profundidad del original en PC-, ha pasado a la historia.

Por supuesto, a eso también ayuda el que Maxis haya incluido un buen número de nuevas carreras, objetos e interacciones sociales. El interfaz también ha recibido el repaso correspondiente. El horrible puntero que servía para interactuar con el entorno aparece ahora mejor integrado con los escenarios. Los menús con la información acerca del sim también presentan un nuevo diseño. Las opciones de configuración a la hora de crear un sim son más amplías y admiten incluso la modificación de los elementos del rostro -ojos, nariz, boca, etc.- por separado, con lo que el grado de personalización que se puede alcanzar es espectacular.

Continúan los modos de juego del anterior. Una campaña principal por objetivos, aunque menos rígida que la de *Los Sims*, y el modo libre, con la novedad que también admite a dos jugadores tanto en uno como en otro. *Los Sims* era un juego destacable por la novedad que suponía en el terreno de las consolas, pero también era una versión algo pobre del original cuya mayor aportación era el salto a las 3D. Este título se acerca mucho al nivel de diversión, jugabilidad y complejidad que ha terminado por alcanzar la versión PC, con el atractivo añadido de un logrado salto a las 3D. En realidad, la mayor pega de este juego hay que achacarla a la política de EA de descartar el soporte *on line* en sus lanzamientos para Xbox. Algo con lo que sí cuenta en otros sistemas.



INFORMACIÓN ADICIONAL

EL CREADOR
Este diseñador creó el género de la gestión de ciudades -en PC- con *Sim City* hace más de una década. El punto álgido de su carrera llegaría en 2000, al lanzar el juego de PC más vendido de la historia: *Los Sims*.

VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos mejorados en calidad de texturas, modelos, animaciones, iluminación y tamaño.

ESTILO
Personal, intransferible y encantador, muy encantador.

ADICCIÓN
No es un juego para todo el mundo, pero cuando atrapa lo hace de forma absoluta.

LONGEVIDAD
Falta el modo *on line*. Pero el modo abierto admite grandes posibilidades.

LO MEJOR
- JUGABILIDAD
- GRÁFICOS
- COOPERATIVO
- NUEVAS LOCALIZACIONES

LO PEOR
- SIN *XBOX LIVE*

RESUMEN
***Los Sims* como nunca antes se han visto en consola. Una adaptación a la altura del original en PC.**

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA


8,5//10



↑ Reduce a estos esqueletos graciosillos a un montón de huesos.


↑ Mmmm, bebidas de muerte para una fiesta en la disco.


↑ Copper eatá muy asustado.

El esperado estreno de Rare en Xbox

GRABBED BY THE GHOULIES

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	RARE
DISTRIBUIDOR:	MICROSOFT
LANZAMIENTO:	NOVIEMBRE 2003
JUGADORES:	1
WEB:	WWW.RAREWARE.COM
PEGI:	+3

UN ADELANTO

Ayuda a Cooper a rescatar a su chica; lucharás frente a esqueletos, zombis y otras criaturas de la noche.

PARA LOS que seguimos a Rare desde los ocho bits, estamos ante una ocasión especial. Por primera vez asistimos a la presentación de un juego de Rare para Xbox desde que Microsoft adquirió la compañía y dejó a unos cuantos usuarios de Nintendo bastante preocupados.

Grabbed By The Ghoulies es una aventura de acción en tercera persona, en la que controlaremos al joven Cooper en su desesperado intento por recuperar a su novia Amber de las garras del malvado barón Von Ghoul. Mientras realizaban un agradable paseo campestre, una fuerte tormenta sorprende a Cooper y Amber.

Repentinamente, y sin estar señalada en ningún mapa, aparece frente a ellos la tétrica mansión de Villa Ghoul. Allí, unas extrañas criaturas secuestran a la novia de nuestro protagonista, Amber. Y ahí comienza nuestra aventura, con Cooper perdido en una inmensa mansión que asustaría al más pintado, pero decidido a que ningún bicho inmundo le haga daño a su chica.

Cada habitación de la mansión se convertirá en un desafío ideado por el maléfico varón. Durante el juego seremos atacados por todo tipo de razas de Ghoulies, como diablillos, fantasmas, esqueletos, zombis, pollos vampiros, diablillos karatekas, momias... a los que deberemos hacer frente principalmente usando puñetazos y patadas. Si nos vemos apurados (y os aseguramos que así será) podemos usar como armas gran parte del mobiliario, sillas, bates, cepillos, platos, libros, televisores, jarrones, incluso podemos coger un puñado de botellas o hamburguesas para arrojarlas a nuestros enemigos poco a poco.

Cada desafío será indicado por un icono presente en la parte superior de la pantalla, que indica los requisitos para conseguir abrir la siguiente puerta. Unas veces tendremos que atacar a un solo tipo de enemigo, otras vencer a los malos dentro de un límite de tiempo, encontrar la llave escondida o acabar con los enemigos sin recibir un solo golpe. Según vayamos avanzando por la morada, el varón nos irá complicando la vida cada vez más, ya sea limitando nuestra energía en cada sala, enviando a sus secuaces más peligrosos (no podían faltar algunos jefecillos de por medio) o mediante límites temporales en los que no podremos usar objetos si otras armas que no sean puñetazos y patadas. Si rompemos las reglas de los desafíos nos espera la muerte, en forma de un siniestro personaje de negro guadaña en mano.

Edward Camby nos hizo pasar noches de terror investigando la tenebrosa man- »


↑ Encontraremos Ghoulies en los lugares más insospechados.



↑ Extingue a los diablillos de fuego.



Cada habitación de la mansión se convertirá en un desafío ideado por el maléfico varón

INFORMACIÓN ADICIONAL

SUSTOS
Al más puro estilo cazafantasmas, Cooper se las verá frecuentemente con fantasmas semitransparentes. A menos que nos movamos rápidamente fuera de su radio de acción, nos asustaremos y durante unos momentos recibiremos el doble de daño de lo habitual. Mejor que no se acerquen.

sión de Derceto en Lousiana, mientras disfrutábamos de sus peripecias en *Alone in The Dark*. Afortunadamente, Cooper encontrará más aliados de los que hubiera esperado dentro de la casa, algunos para encargarnos recuperar objetos importantes mientras que otros nos ayudarán proporcionándonos armamentos especiales contra algunos Ghoulies particularmente molestos. Personajes como el encargado de la villa «Sr. Chorrero», la cocinera «Sopasconónda» o la «chacha» obsesionada con la limpieza, aparecerán en los lugares más inesperados para echarnos una mano. Mención especial para Givens, el mayordomo, que realiza un excelente trabajo guiándonos en los momentos más importantes de la aventura. Estos «amiguetes» son los que podrán proporcionarnos determinadas armas durante el juego, generalmente para poder pasar los desafíos de las próximas habitaciones. Artefactos como la pistola de agua bendita (zombis) o el lanzador de ajos antipollos vampiros, nos serán «prestadas» mientras estemos en una zona en concreto.

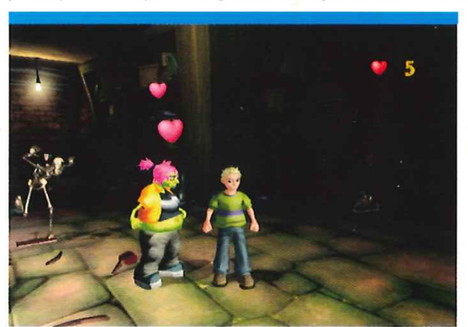
Gráficamente se ha buscado y conseguido una estética que huye totalmente del realismo; así, el juego presenta personajes y escenarios llenos de color, como si de un cómic se tratara. Por encima de todo destaca el diseño general de la mansión, repleta de detalles y objetos que decoran las habitaciones (se podrá destruir prácticamente todo). El toque nostálgico lo ponen algunos cuadros de personajes clásicos como Mumbo, el hechicero presente en las dos aventuras de nuestro querido Banjo.

Los reflejos y la iluminación destacan sobre unas texturas que podían haber dado más de sí, aunque el resultado final de todo el conjunto es muy agradable a la vista del jugador y sobre todo se mueve con gran suavidad, sin importar la cantidad de enemigos que veamos en pantalla. Por cierto, los enemigos, con su diseño y su comportamiento, nos arrancarán más de una carcajada. Su modelado es realmente bueno y sus animaciones aún mejores: huirán aterrados si los pegamos demasiado, se burlarán de nosotros en la distancia y sobre todo atacarán desde cualquier parte, usando los mismos objetos que nosotros podemos recoger en las habitaciones.

Después de todo esto, aún no te hemos contado si el juego es divertido o no. La respuesta es un sí rotundo: divertido y entretenido con una dificultad moderada que lógicamente aumentará según nos acerquemos al final.

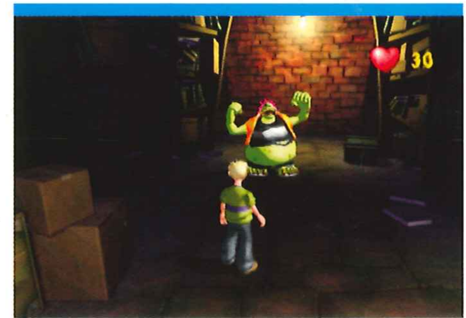
DOBLE PERSONALIDAD » El bueno y el malo o el malo y el bueno, depende.

UNO DE NUESTROS momentos favoritos tiene lugar cuando Amber se transforma en una bestia de piel verde (no, no es Hulk). Después de que Cooper esté a punto de salvarla, las cosas se transforman de mal en peor. Tendremos que crear una poción especial que consiga transformar a Amber para que deje de ser un bicho inmundo y recupere su aspecto original. Y ni siquiera esto es el fin.



↑ ¡Socorro! Un monstruo enamorado nos persigue.


↑ La poción de Sopasconónda tiene que funcionar.



↑ Ups! Me pareció ver un lindo monstruito.

INFORMACIÓN ADICIONAL

VIEJOS CONOCIDOS
Los Ghoulies más poderosos tienen el poder de darnos un supersusto. Tendrás que pulsar una combinación de botones de forma aleatoria para salir del *shock*.

MUERTE
Úsala como una ventaja y trata de interponer a tus enemigos para que los vaya eliminando. Incluso los jefes finales pueden caer usando este sistema.



↑ Si os está mirando tan cerca, estáis en peligro.


↑ Acaba con los malditos piratas, atacan en grupo.



↑ No temas a la muerte, puede serte muy útil.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los gráficos no tiran de espaldas, pero lucen realmente bien.

ESTILO
El juego posee un *look* total y absolutamente *cartón*.

ADICCIÓN
Engancha mucho ya que continuamente nos preguntaremos: ¿Qué habrá en la siguiente sala?

LONGEVIDAD
No es *Los Caballeros de la Antigua República*, pero te durará.

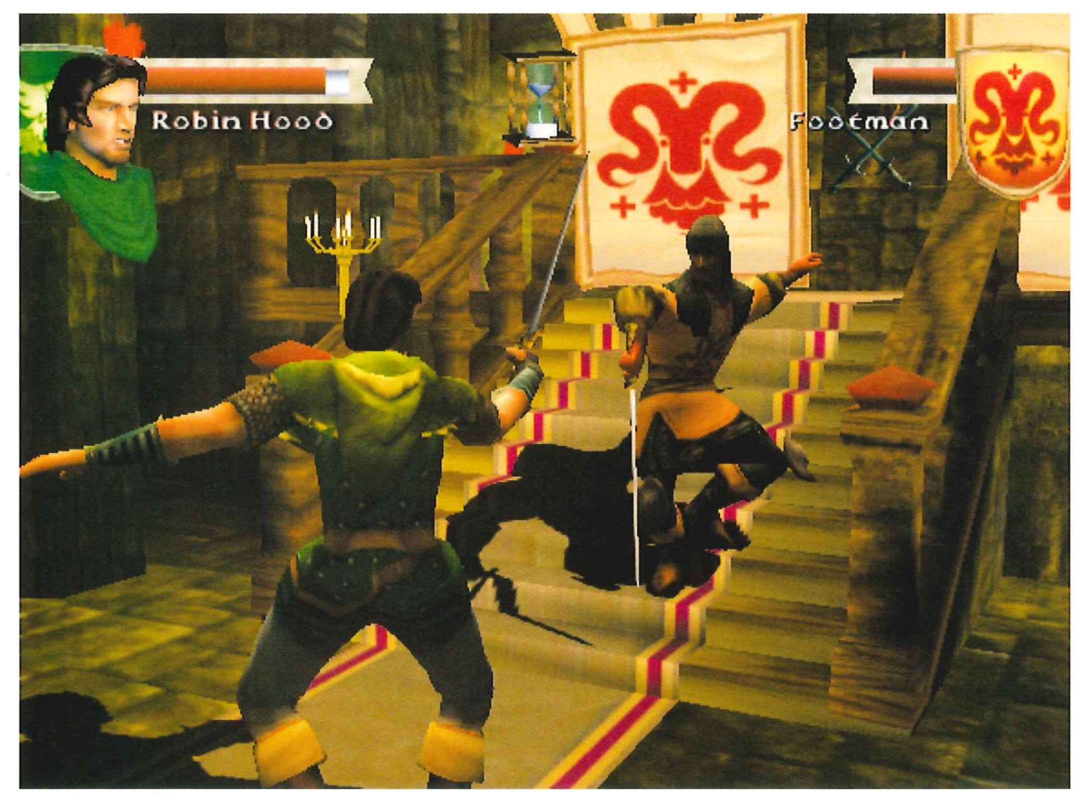
LO MEJOR
+ MÚSICA Y SONIDO
+ DISEÑO GRÁFICO
+ COMBATES CON JEFES

LO PEOR
- LAS VOCES
- MAS LINEAL DE LO QUE NOS GUSTARÍA

RESUMEN
Realmente divertido, un título que puede sorprender a más de un incauto por su jugabilidad y sus excelentes gráficos.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,5//10



↑ ¡En guardia! Perfecciona tus habilidades en la esgrima si quieres parecerte a Errol Flynn.



↑ Ataca con tus proscritos las posiciones enemigas y gana la batalla.



↑ Ya puedes acertar al conductor si quieres conseguir la recompensa.



↑ Los torneos son difíciles y arduos, pero una buena manera de recaudar fondos.



↑ Embosca al enemigo aprovechando que va a caer la noche.

Un clásico del videojuego renace en Xbox

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN



PROSCRITOS
Tu banda se compone entre otros de Lady Marian, que actúa de espía para ti y un caballero que construye fortalezas y organiza torneos.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CINEMAWARE**
EDITOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.CINEMAWARE.COM/ROBINHOOD**
PEGI: **+12**

D*EFENDER of the Crown* fue uno de aquellos títulos que realzaba la emoción y trasladaba sensitivamente al jugador a otra época. Ahora, y desde ese período congelado en el tiempo, regresa para nosotros de la mano de los chicos de Cinemaware ese clásico atemporal, eso sí, renovado y mejorado para retomar aquella fantástica aventura en nuestra Xbox.

No es muy diferente el planteamiento inicial de esta versión con el de su antecesor. El malvado Sheriff de Nottingham mantiene el país en una oscuridad sin precedentes. Sus atávicos impulsos y su crueldad hacen que un puñado de nobles mantengan al pueblo oprimido. Aquí es donde llega la esperanza encarnada en Sir Robin de Locksley, más conocido como Robin Hood. El argumento no puede ser más clásico.

Hablando ya de cómo funciona el juego, diremos que es una mixtura que combina en un crisol medieval dos ingredientes: por un lado, estrategia sin ningún tipo de artificio que complique en demasía el desarrollo de la historia, y por el otro, pura acción en primera persona, donde nuestra habilidad con el mando y buenas dosis de caballeresca paciencia serán determinantes en los resultados. Nuestro objetivo será reclutar un ejército completo capaz de enfrentarse al tirano, pero para ello deberemos de obtener dinero de los bolsillos de los nobles y pasarlo a nuestras arcas. Uno de los métodos consistirá en atacar a las caravanas de suministros, pero no será tarea fácil. Nuestro arco, puntería, mucha suerte y divina inspiración hará falta para lograr recolectar dinero de esta forma. Habrá que saber nadar y guardar la ropa, o lo que es lo mismo, tener claro cuándo disparar y cuándo esconderse ya que a la tercera vez que los arqueros enemigos nos ensarten, perderemos el escenario. También podemos atacar castillos y es aquí donde nuestra habilidad en el noble arte de la esgrima, con combos incluidos, logrará determinar si el asalto ha sido fructífero o no. Otra de las formas es atacar directamente con un ejército en batalla campal, pero la superioridad numérica será más importante que nuestra habilidad táctica. Torneos y concursos servirán a su vez para aumentar nuestro prestigio y sobre todo nuestro bolsillo.

El programa no saca partido de todas las posibilidades de la máquina, pero tampoco decepciona. Quizás, aunque la historia es buena y el juego entrañable y a su vez divertido, el punto negro está en la inconsistencia de su desarrollo en sí mismo. Ni llega a ser un juego en primera persona, ni es un juego táctico, ni la estrategia es concluyente; además, hay una extraña disociación y un completo desequilibrio entre niveles de dificultad en las pruebas a seguir, siendo la suerte o la desesperación un factor decisivo para resolverlas a nuestro favor.





NO HAY MÁS PARA TU MÓVIL!!!

TOP 20

54407	Queco	Tengo
54391	Andy y Lucas	Son de amores
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
54388	El canto del loco	La madre de Jose
54353	El chombo	Papi Chulo
54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
59709	Beyonce feat	Crazy in love
59608	Eminem	8 mile
54400	Andy y Lucas	Tanto la queria
60570	Evanescence	Bring to life
59168	Bob marley	No woman no cry
59743	Black Eyed Peas	Where is the love
53237	Chasis	Universe
53205	Safri duo	Samba adagio
54387	Malena Gracia	Loca
60238	Metallica	Nothing Else Matters
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
72107	DJ Sakin	Braveheart
65021	YeYe	Paquito chocolatero

TOP 10

06351
20138 MARIA
09012
16222 SHIN-CHAN
09016
29087 ESPAÑA!
02347 TE QUIERO
21083
21019
03110

DANCE

53362	Dj Lasha	Giulia
53014	Sash	Ecuador
53221	Barthez	Infected
72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53384	Prezioso	Voglio vederti danzare
53262	DJ Tiesto	Suburban train
58000	Boney M	Feliz Navidad
53009	Boomfunk Mc	Freestyler
53199	Barthez	On the move
61048	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
61012	Prodigy	Breathe
53060	Energy 52	Cafe del mar
53257	Milk Inc	Never Again
53252	Faithless	Insomnia
53037	Gloria Gaynor	I will survive
53238	Luna park	Space melodie
53346	Panjabi mc	Mundian to bach ke
53341	Ingrid	Tu es foutu
61018	Depeche Mode	Enjoy The Silence
60617	Outlandish	Aisha



Envía **KO** Código del Logo o Tono AL **5646**

Ej: envía KO 65021 al 5646 para que suene "Paquito chocolatero" en tu móvil

SALVAPANTALLAS



75012 75010 75352 75022 75347 75157
75019 75412 75381 75331 75002 75011
75114 75112 75009 75024 75060 75123



75020 75151 75139

CINE Y TV

62073	Shin Chan
62023	Simpsons
51005	El Exorcista
62027	Fraggle rock
51027	Mision Imposible
62039	Rasca y pica
51021	La Pantera rosa
51003	El bueno el feo...
62096	Las tapitas
57005	Grito de Tarzan
62007	El equipo A
51000	Star wars
62005	Coche fantastico
51075	Gladiator
51036	Titanic

ANIMALES

06131
02279
03004
03091
03383
03084
03110
03520

HIMNOS



55058	Cara al sol	68004	Athl. de Bilbao
55011	H. de España	55022	Els segadors
68014	Hala Madrid	55059	Asturias Patria...
55024	H. de la Legion	55060	Guardia Civil
68002	Cant del Barca	55025	Partido Popular
68030	100º Real Madrid	50009	La internacional
68001	Atl. de Madrid	68015	Real Sociedad

806 52 62 99

27026
Mägo de Oz 18437
09013
CENTRAL 18259
30002
30023
EUSKAL HERRIA 29095
NO FEAR 21188

03112
09150
09302
30003
AMOR 02237
culeet!! 16188
27202
21073
21012
27000

NACIONAL

54275	A. Ubago	Me muero por conocerte
54368	David Civera	Bye bye
54274	M. de Oz	Hasta que el cuerpo...
54402	David Bisbal	Rosas y espinas
54395	Fran Perea	Los Serrano
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54180	Seguridad social	Chiquilla
54231	Juanes	A dios le pido
54289	David Bisbal	Mienteme
54398	Luis Miguel	Te necesito
54257	Chenoa	Cuando tu vas
54371	Camela	Nunca debi enamorarme
54326	Upa Dance	Sambame
54133	Hombres G	Sufre mamon
54323	Beth	Dime
54291	David Bisbal	Digale
54354	Dinio	Haciendo el amor
54306	Diego Torres	Color Esperanza
54259	David Bisbal	Llorare las penas

POP-ROCK

59045	Mike oldfield	Tubular bells
59626	50 Cent	In Da Club
59706	Sean Paul	Get busy
60024	Europe	The final countdown
60118	Linking park	In the end
59604	Eminem	Lose Yourself
60213	Iron Maiden	The Trooper
60611	Evanescence	Going under
60004	Acdc	Highway to hell
60278	Kate Ryan	Desenchantee
59468	Eminem	Without Me
60012	Guns roses	Sweet child of mine
60013	Iron maiden	Number of the beast
60045	Rolling Stones	Satisfaction
60015	Metallica	Enter sandman
59749	B. feat Sean Paul	Baby boy
60614	Linking park	Numb
59143	Police	Every Breath You Take
60078	Mike Oldfield	Moonlight Shadow
59741	Dido	White flag

videojuegos©



Prince of Persia	1005
Speed Devil	1014
X Men	1215
Italian Job	1216
Siberian Strike	1011
Splinter Cell	1084

ENVÍA **WIN** Código JUEGO AL **5646**

Ej: envía WIN 1084 Al 5646 para jugar a toda pantalla al Splinter Cell.

+ JUEGOS

Rayman Bowling	1009
Rayman Golf	1010
Skate & Slam	1012
Rayman 3	1018
Dessailly Pro Soccer	1020
Extreme Speed	1041
Honey Box	1045
Solitario	1013

También al: **806 52 62 11**

FOTOS A COLOR...

36213
36523 (I LOVE YOU)
37024
36613









36442
35484
36520
35427
36907
35937
36335
36648
35542

Envía **VER** Código FOTO Al **5646**

Ej: envía VER 36608 al 5646 y tendrás el CERDITO en tu móvil.



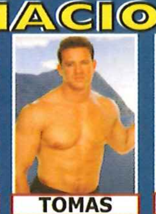


35568
36155
36170
36094
36608
36927
35252
36337

También al **806 52 62 33**

...Y ANIMACIONES







CRISTI LUPE TOMAS CANDY

Ej: envía VER CANDY al 5646 y verás como se desnuda en tu móvil.









XAVI GWEN BEA EMMA

MELODÍAS POLIFÓNICAS

TOP 20

82652	Fiesta Pagana	81689	Rosas y espinas
83188	Himno Real Madrid	83228	Samba Adagio
83796	La madre de Jose	80277	Nothing else matters
83808	Himno de España	83914	No es lo mismo
83599	Papi chulo	80056	Insomnia
82172	Barcelona	83604	Loca
83584	Bring me to life	80093	Equador
83662	Crazy in love	80002	Lose Yourself
80726	No woman no cry	80001	In Da Club
82935	Noches de bohemia	80293	Its my life

CINE Y TV

80017	Simpsons
80025	Mision Imposible
80043	Pulp Fiction
80096	Terminator
80024	Benny Hill
83883	Matrix
83658	Star Wars
80108	Fraggle Rock
80143	Las Tapitas
83850	Pantera Rosa

SELECCIÓN OLEMOVIL

82284	Diego Torres	Color Esperanza
82124	Himno Atletico De Madrid	
82648	Boney M	Feliz Navidad
82123	Himno Athletic De Bilbao	
83609	Sex bomb	Ven ven ven
83809	Himno Guardia Civil	
84090	Queco	Tengo
83598	Mana	Mariposa traicionera
83933	La oreja de Van Gogh	Rosas
82740	H. del Silencio	Maldito Duende

envía **OYE** CÓDIGO POLIFÓNICA al **5646**

Ej: envía OYE 80293 Al 5646 para escuchar "Its my life" en tu móvil.

NACIONAL

82835	D. Bisbal	Miénteme
82380	Los Chunguitos	Dame Veneno
83856	La O. de Van Gogh	20 de enero
83849	Mago de Oz	Molinos de viento
81690	David Civera	Bye Bye
82004	Juanes	A Dios le pido
82430	A. Orozco	Devuélveme la Vida
83902	Andy y Lucas	Son de amores
84057	Chenoa	En tu cruz me clavaste
83290	Alex Ubago	Sin Miedo a Nada

POP-ROCK

80111	G. Roses	Sweet Child of Mine
80472	Police	Every breath you take
80269	Bomfunk MCs	Freestyler
83655	ACDC	Thunders truck
80298	Metallica	Master of Puppets
80239	Europe	Final Countdown
80062	Linkin Park	In The End
80406	A-HA	Take on me
80045	EMINEM	Without Me
83797	Tanga girls	Mas que nada

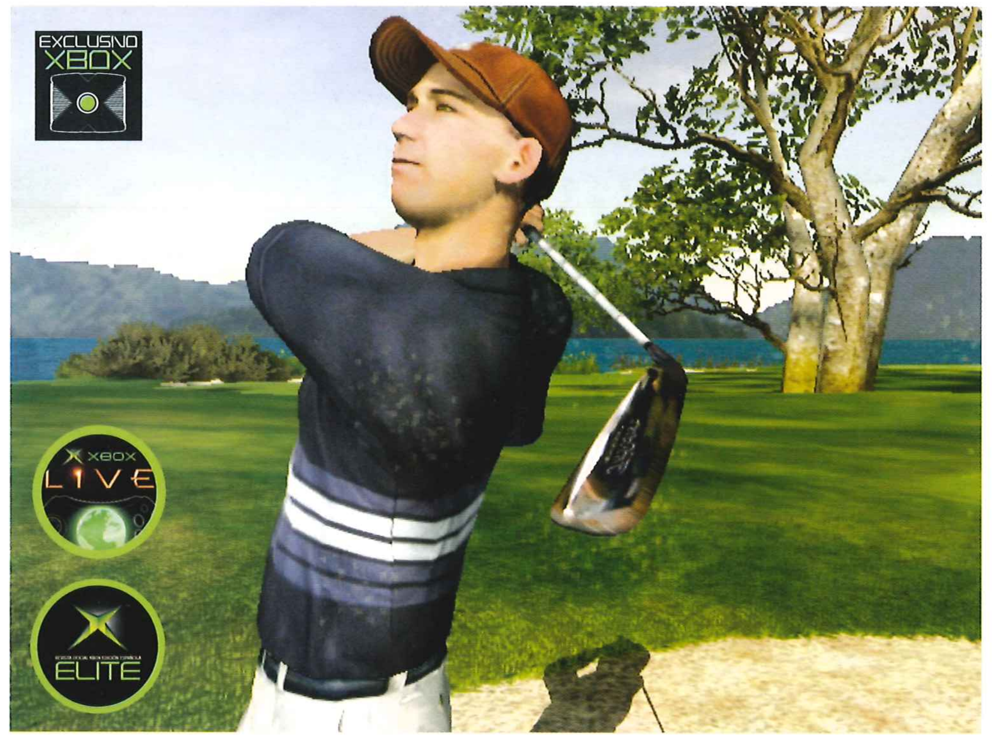
TECHNO-DANCE

83786	Kate Ryan	Desenchantee
81685	In-grid	Tu es foutu
83675	DJ Tiesto	Flight 673
83580	Scooter	Weekend
80041	DJ Sammy	Heaven
80642	Depeche Mode	Enjoy the silence
83863	Safri Duo	Fallin high
80067	DJ Quicksilver	Belissima
81684	Panjabi Mc	Mundian to bach ke
80197	Darude	Sandstorm

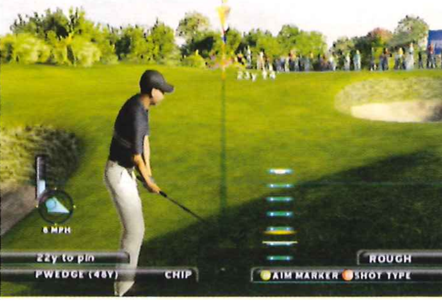
806 52 62 44

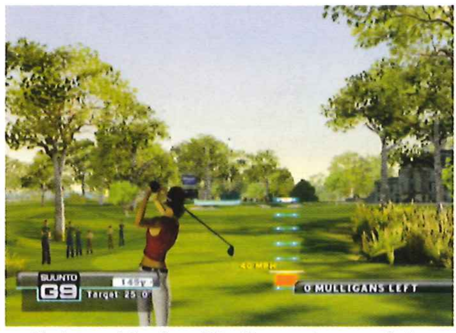
... Y AÚN MÁS EN OléMovil.COM





El modelado de los jugadores y de los diferentes recorridos ha sido creado con un increíble nivel de detalle.


En pantalla tenemos toda la información necesaria para cada golpe.


Un buen *drive* de salida directo al centro de la *calle*. Buen golpe para empezar.

Tu oportunidad para emular a Sergio García

LINKS 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**MICROSOFT**
DISTRIBUIDOR:	**MICROSOFT**
LANZAMIENTO:	**NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES:	**1-4 LINK O XBOX LIVE**
WEB:	**WWW.XBOX.COM**
PEGI:	**+3**

AUNQUE LOS juegos de golf pueden ser perfectamente disfrutados en solitario, la experiencia multijugador, ya sea a través de una red local o haciendo uso de la opción *on line*, enriquece la jugabilidad y el nivel de adicción de estos títulos hasta niveles insospechados. Y el poseer esa opción de juego a través de *Xbox Live* es, digámoslo ya a las claras para empezar, lo que hace que este *Links 2004* le saque un cuerpo de ventaja a su más inmediato rival, el *Tiger Woods* de EA Sports, antes ni siquiera de empezar la carrera.

El otro aspecto en el que *Links 2004* bate también claramente a su rival es en lo sólidos y vistosos que resultan los entornos de juego en comparación con los ya vistos en el título de EA. Microsoft ha sacado pleno partido de las capacidades gráficas de Xbox y ha creado unos escenarios verdaderamente impresionantes; mientras recorremos los diferentes campos de golf no apreciaremos ni el más mínimo *pop-up* ni tampoco sufriremos tediosos tiempos de carga.

Todos los modos que cabía esperar están ahí disponibles en el menú de opciones para que los seleccionemos y empecemos a jugar. Incluso podemos encontrar una serie de pequeños desafíos encaminados a permitirnos mejorar nuestro ranking cuando tomamos parte en el completo modo «Carrera». La mayor parte de ellos nos enfrentan a complicados retos en los que nos las tendremos que ver con unas condiciones climáticas realmente extremas; si los superamos, conseguiremos dinero y la posibilidad de mejorar las estadísticas de nuestro jugador, algo que se reflejará oportunamente cuando hagamos uso de *Xbox Live*.

El sistema de control es tan bueno como escasamente original; si has jugado anteriormente con cualquier juego del golf -el mismo *Tiger Woods* sin ir más lejos-, lo dominarás en apenas unos minutos, pues sigue el mismo esquema que se ha venido utilizando en este tipo de juegos. Una vez más, el *swing* se realiza con la palanca izquierda del controlador, con la consabida formula de tener que moverla primero hacia abajo para seleccionar la potencia del golpe, para a continuación moverla hacia arriba rápidamente -y sin desviarnos hacia los lados- para que el *swing* se realice de manera perfecta. El proceso para utilizar el *putter* es muy similar y contamos con la opción de que se nos muestre una especie de «rejilla» del *green*; gracias a esta peculiar vista podremos apreciar los desniveles presentes en la línea de tiro y decidir así la fuerza y dirección necesarias para embocar la bola.

Links 2004 también tiene sus carencias y entre ellas figura el no poseer una herramienta potente para crear nuestros propios jugadores, algo que se nos antoja de suma importancia para su posterior uso en *Xbox Live*. Pese a todo, este título le saca un par de golpes de ventaja a su directa competencia; además, podremos acceder a nuevos contenidos descargables en *Xbox Live*.

Se nos olvidaba otro de los puntos fuertes del juego: el protagonismo de nuestro campeón Sergio García, algo que los españoles agradeceremos especialmente.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL GRAN RETO
A veces no dispondremos ni de tiempo ni de ganas para enfrentarnos al colosal esfuerzo de completar un recorrido de 18 hoyos; en esas ocasiones, nada mejor que disfrutar de los pequeños desafíos que el juego pone a nuestra disposición.


La suerte está echada... ¿lograremos embocar la bola?

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
No hay un solo juego de golf que pueda competir con su magnifico aspecto visual.

ESTILO
Posee una amplia cantidad de opciones disponibles a través de diversos menús; la navegación por ellos es sumamente sencilla.

ADICCIÓN
Mucha y, además, posibilidad de acceder a *Xbox Live*.

LONGEVIDAD
Xbox Live tiene mucho que decir al respecto, sobretodo por los contenidos descargables.

LO MEJOR
+ VISUALMENTE INCOMPARABLE
+ MODELOS Y ANIMACIONES DE LOS JUGADORES
+ XBOX LIVE

LO PEOR
- POCAS POSIBILIDADES DE CREAR UN JUGADOR.

RESUMEN
Te atrapará desde el mismo momento que golpees por primera vez la bola desde el *tee*. Muy bueno, de verdad

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO



SUPER PRECIO

CONTROL PAD 19,95 €

CABLE SCART 17,95 €

LOS MEJORES PACKS



* AL COMPRAR CUALQUIERA DE ESTOS PACKS, 2 MESES DE PRUEBA DE XBOX LIVE GRATIS

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO



COUNTER STRIKE



ESLA: EL RETORNO DEL...



G. BY THE GHOULIES



HUNTER: THE R. REDEEMER



THE HOBBIT



TOP SPIN



XIII



PRECIOS ESPECIALES



FUZION FRENZY



NBA INSIDE DRIVE 2003 — 14,95 €



CRIMSON SEA — 19,95 €



REDCARD — 19,95 €



SPY HUNTER — 19,95 €



TENNIS M. SERIES 2003 — 19,95 €



BLOODRAINE — 29,95 €

CRAZY TAXI 3 — NUEVO PRECIO — 29,95 €



METAL GEAR SOLID 2 — 29,95 €



EL S. DE LOS ANILLOS: LA C. — 29,95 €

29,95 €

HITMAN 2 — 29,95 €



HUNTER THE RECKONING — 29,95 €



NBA 2K3 — 29,95 €



SPLINTER CELL — 29,95 €



STAR WARS: JEDI STARF. — 29,95 €



TIME SPLITTERS 2 — 29,95 €



TONY HAWK'S PRO SKATE 4 — 29,95 €

UNREAL CHAMPIONSHIP — NUEVO PRECIO — 29,95 €



V-RALLY 3 — 29,95 €



MORTAL KOMBAT: DEADLY A. — 39,95 €

NUEVAS TIENDAS

ZARAGOZA Gran Casa C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35

MADRID Xanadú C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ✆981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373• C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ ...co Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ...58 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218 • Pº de ...l, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 ...º Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las** ...zas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800 ...ez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624 ...o C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 **Vigo** C.C. O Troncal, Travesia de Vigo s/n ✆986 270 626• **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350• **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 ... • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 - **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 ...rent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988.

...idos por teléfono **902 17 18 19**
...idos por internet **www.centromail.es**

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de enero. Impuestos incluidos

↑ Todos los viejos trucos están de nuevo aquí, con algunas interesantes novedades.

El legendario Tony en estado puro

TONY HAWK'S UNDERGROUND

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **NEVERSOFT**
EDITOR: **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1 A 2; 1 A 8 EN RED**
WEB: **WWW.ACTIVISION.COM /MICROSITE/THUG**
PEGI: **+16**



Controla a un desconocido *skater* callejero hasta convertirlo en una superestrella internacional.

OTRA NUEVA entrega de *Tony Hawk* y otro juego de calidad a sus espaldas. Es tal la cantidad de grandes y pequeños detalles incluidos y tantos objetivos los que podemos realizar, que no dejamos de preguntarnos si terminarán aquí la saga por agotamiento de ideas.

Dentro del mundillo de los videojuegos, siempre que una fórmula de un juego triunfa son numerosos los títulos que tratan de seguir la estela, cogiendo algunas ideas «prestadas» o directamente lanzando un clon sin ningún tipo de disimulo. Así, hemos podido ver como cada vez más títulos de acción incluyen el tiempo bala desde que apareció por primera vez en *Max Payne*, y cada vez más juegos incluyen elementos propios de la saga *GTA*, tal y como hemos visto en *Simpsons Hit&Run* o en el propio *Tony Hawk Underground*.

Esta vez, *Tony Hawk* viene con un modo historia bajo el brazo, por lo que ya no tendremos que limitarnos a recoger letras y cintas de vídeo una y otra vez. Tendremos que conseguir que nuestro personaje consiga ser alguien respetado en este deporte, y ese respeto hay que hay salir a ganarlo en la calle, realizando los objetivos que nos encargarán todo tipo de personajes. La mayor parte de los objetivos (sobre todo al principio del juego) conllevarán el tener que realizar una gran variedad de movimientos y acrobacias sobre rampas, bancos, etc... lo cual nos servirá como una especie de tutorial o introducción al juego.

La ciudad, o mejor dicho, las enormes ciudades donde se desarrolla el juego son una delicia para cualquier aficionado; el paraíso del *skater* con miles de rampas, escaleras, barras y cientos de lugares en los que tu imaginación y tu práctica te permitirá disfrutar con tu tabla. La mayoría de estos escenarios se corresponden con la realidad: no sólo estamos hablando de que las ciudades se parecen a las de verdad, si no que se reproducen ciertas zonas como The Brookling



↑ Baja de la tabla un momento para explorar a fondo el escenario.

Banks en Manhattan, haciendo lo propio en todas las ciudades que vamos visitando. Los aficionados a este deporte, acostumbrados a ver vídeos de sus deportistas favoritos, como Steve Caballero, Eric Koston (estrella de cine en *Jackass*) o el propio Tony Hawk podrán reconocer perfectamente muchas de las zonas que podremos recorrer en el juego. Estas ciudades engloban metrópolis tan importantes como Nueva York (la mencionada zona de Manhattan), Jersey o Tampa, entre la cuales podemos apreciar el cuidado puesto en diseñarlas lo más parecida posible a la realidad. Obviamente, se han añadido algunas zonas y objetos al escenario para que tengamos más lugares disponibles para «grindar». No faltará la decoración «underground» a lo largo de estas urbes, con graffitis o firmas de numerosos artistas callejeros. ¿Te has cansado ya de las ciudades incluidas? ¿Te aburren los objetivos prefijados? No tienes más que dedicarle unas horas al editor de parques incluido para diseñar un circuito a tu medida, donde podrás colocar todos los elementos que te apetezca y poner los objetivos a realizar para superarlo, lo que permite te alargar la vida de un título ya de por sí realmente extenso. »

INFORMACIÓN ADICIONAL

»BOCADOS DE REALIDAD
Todos los *skaters* son muy parecidos a los auténticos, así reconoceremos fácilmente a Chad Muska o Bam Margera's entre otras muchas caras conocidas.

»SONIDO *UNDERGROUND*
***Tony Hawk Undergound* mezcla temas hip hop y punk, lo que hará que disfrutemos de estupendos temas de Jurassic 5 o Sum 41.**

»MAESTRO EN YOGA
Stacey Peralta, un reconocido y legendario *skater* estadounidense, está reflejado en el juego de forma un tanto humorística, y representa su pasión por el yoga en diversos momentos de la historia.

»EDITAR PARQUES
Diseña un escenario con montones de obstáculos y crea objetivos especiales para cada personaje en modo multijugador y tendrás una diversión infinita.



CREA TU PROPIO ESTILO

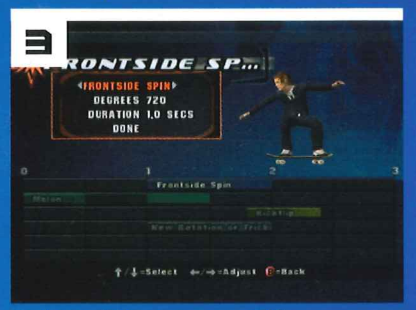
UNA DE LAS novedades más interesantes es el editor de trucos: mediante una sencilla interfaz podrás decidir cuánto dura el truco, cuándo agarrar la tabla y cuándo girar o «grindar».



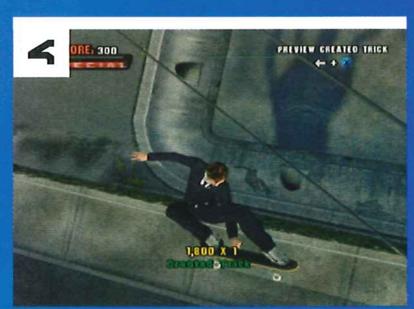
Elige opción; usa las escalas de tiempo.



Decide ponerlo en marcha.



Apura el tiempo con precisión.



Y observa el resultado de tu obra de arte.



Las competiciones forman una parte importante del modo «Historia».



Agarra los coches al más puro estilo «regreso al futuro».



Por lo menos intenta no caerte, luego vendrán los trucos.

Esta vez Tony Hawk viene con un modo «Historia» debajo del brazo



Algunos trucos son sólo para los habilidosos ¿en qué grupo estás?



Durante un combo, bájate de la tabla y vuelve a subir para sumar puntos.

En esta ocasión, las estadísticas del personaje, como su fuerza o la velocidad, irán subiendo según realizamos movimientos correctamente, por lo que pronto seremos capaces de realizar mejores trucos, hasta llegar a desarrollar completamente el personaje. No obstante, una de las mayores novedades de esta versión es la posibilidad de bajarnos de la tabla y patear la ciudad, un detalle para nada superfluo ya que así podremos encaramarnos a lugares que en anteriores entregas teníamos que alcanzar por medio de una rampa. Incluso disfrutaremos de misiones pilotando coches en algunas carreras callejeras. ¿Qué será lo próximo? Al progresar y ganarnos una reputación en las calles, se interesarán por nosotros diversos patrocinadores como Powell Peralta, Girls, Flip o The Firm, marcas que realizan tablas, todo tipo de ropa, recambio para las ruedas o lija para la sujeción. En sus tiendas podremos cambiar nuestra tabla y conseguir accesorios de todo tipo.

El número de trucos disponibles es simple y llanamente abrumador, desde los más sencillos como el *kickflip*, imposible, o *popshove it*, hasta combos o variantes que aprenderemos a lo largo de todo el juego, combinando movimientos reales con fantasías para el videojuego. Si después de dominar todos los movimientos incluidos aún tienes ganas de más, quizá quieras probar el editor de trucos incluido, en el que podrás variar el *tempo* de cada movimiento y realizar combinaciones imposibles y espectaculares. Por supuesto, las opciones de personalización del personaje son igualmente amplias ya que el título hace uso de otro nuevo editor, en el que dispondremos de múltiples combinaciones, a cual más cómica y divertida, para crear el personaje que nos apetezca.

Técnicamente (y a pesar de ser un título multiplataforma) la versión Xbox es, sin duda alguna, la mejor de todas las que se han hecho. Enormes escenarios urbanos que la consola mueve de forma realmente suave y sin fallos como ralentizaciones o *popping*, hará que disfrutemos de una buena sensación de velocidad en todo momento. Las texturas muestran un buen nivel de detalle, apreciable en tatuajes y vestimentas, sin embargo no son lo más impresionante del juego.

Las animaciones de los personajes rozan la perfección: si nos fijamos detenidamente en los movimientos de nuestro *skater* podemos ver cómo mueve los pies o gira la tabla tal y como lo haría en la realidad.




Rápido, mete la Quaffle por uno de los anillos brillantes para anotar diez puntos.


Persigue la Snitch a toda pastilla.


Inglaterra efectúa un disparo.


Prácticas de pase con anillos verdes.

Alcanza la gloria con el deporte más raro del mundo

HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **EA UK**
- DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1-2**
- WEB: **WWW.HARRYPOTTER.EA.COM**
- PEGI: **+3**

HARÍA FALTA todo un tratado para explicar en qué consiste el Quidditch, pero básicamente enfrenta a dos equipos que han de marcar goles en la portería contraria y, llegado el momento, perseguir y atrapar una pelota voladora. Cabe destacar que los jugadores vuelan sobre una escoba y que las porterías son tres aros.

La cosa es bastante más compleja de lo que parece, pero una serie de sencillos desafíos te introducen poco a poco y te enseñan a manejar con soltura a los diferentes componentes de la alineación de tu equipo, así como sus movimientos especiales. De pronto, casi sin darte cuenta, te descubres a ti mismo gritando como un energúmeno ante el televisor, sudando la gota gorda y maldiciendo a los progenitores de varios de los miembros del equipo contrario. ¡Cielos, si a mí esto sólo me pasa con *FIFA*!

Todo tiene una explicación: el equipo de desarrollo del juego procede de EA Sports y de los juegos anteriores de *Harry Potter*. Los primeros se han ocupado de lograr una simulación deportiva (por llamarlo de alguna manera) en toda regla mientras que los segundos han recreado fielmente personajes y escenarios.

Al principio del juego, eliges una de las cuatro casas de Hogwarts y entre desafíos libras partidos contra las demás para alzarte con la Copa Hogwarts. En ese momento ya estarás preparado para luchar por la Copa del Mundo: escogerás un país y te enfrentarás a los demás en diferentes rondas. Por el camino, dependiendo de tus resultados, irás ganando cromos que abrirán nuevos estadios, equipos, combos, movimientos especiales y todo aquello que sueles encontrar en un simulador deportivo.

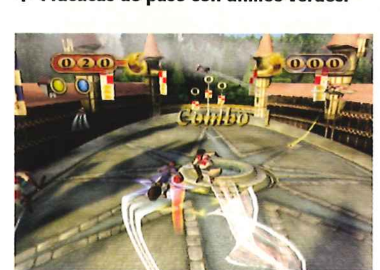
Visualmente es toda una joya, con animaciones suaves y escenarios coloridos siempre animados por los locutores de los distintos estadios y los gritos de los propios jugadores. El fantástico uso de la cámara sitúa la vista donde es imprescindible, nunca te desorientas.

A pesar de que el juego está muy bien realizado, es divertido, entretenido e incluye un modo para dos jugadores capaz de producir los mismos piques que un *FIFA*, tiene un pequeño inconveniente: jugados los primeros partidos, la acción comienza a ser repetitiva. Evidentemente, no es lo mismo enfrentarse a un equipo que a otro, sobre todo porque su forma de jugar ha sido moldeada a imagen y semejanza de las selecciones de fútbol homólogas de cada país en la vida real, pero marcar goles en este juego puede llegar a ser cosa de uno cada minuto después de un saque de puerta, una perspectiva un tanto monótona que impone disfrutar del espectáculo en pequeñas dosis para no caer víctima de la reiteración.

Aun teniendo esto en mente, este *Quidditch* es capaz de divertir tanto a niños como a adultos, aficionados o no a los deportes, con una original idea y una impecable ejecución.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LAS ESTRELLAS
Además de Harry, muchos de sus amigos y enemigos están en este título de un deporte tan raro: su novia Cho Gang, el malvado Malfoy y el objeto de deseo de Hermión, Víctor Krum.


Inglaterra vence a Alemania.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
El elevado número de imágenes por segundo se mantiene al ritmo de la acción frenética del juego.

ESTILO
Todo un espectáculo visual con geniales caracterizaciones de los principales jugadores de Quidditch.

ADICCIÓN
Completar los desafíos es más difícil que ganar un partido, aunque el multijugador es más divertido.

LONGEVIDAD
Un montón de equipos con los que completar el juego, más 104 cromos que descubrir. Jugarás una y otra vez.

LO MEJOR
+ ESCENARIOS
+ APASIONANTES PERSECUCIONES DE LA SNITCH
+ MULTIJUGADOR

LO PEOR
- FÁCIL ROBAR LA BOLA
- REPETITIVO
- SIN XBOX LIVE

RESUMEN
Aunque se presuponga para un público infantil, logra una gran credibilidad con un juego deportivo alternativo y excitante.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,1//10

MELODÍAS

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ejemplo: MCTONO (espacio) (CÓDIGO) al 7744

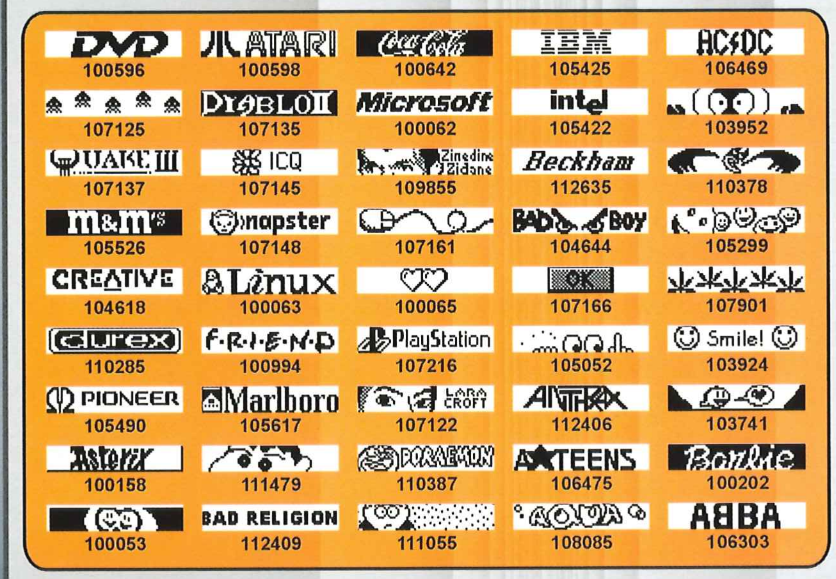
Beth	Dime	302289
David Bustamante	La Magia del ...	301752
Operacion Triunfo	La fuerza de...	302243
Operacion Triunfo	Vivimos la ...	301954
Aguita sala	Por debajo...	301934
Amaral	Toda la noche...	302199
Cafe Quijano	La taberna del Buda	301761
Camilo Sesto	Mola Mazo	302233
Carlos Baute	Dame de eso	301720
Chayanne	Torero	301809
Chenoa	Cuando tu vas	302088
Coyote Dax	Arriba y abajo	301224
David Bisbal	Ave Maria	302026
David Civera	Que la detengan	301939
Diego Torres	Color esperanza	301913
Enrique Iglesias	Heroe	301727
Estopa	Vino tinto	301768
Formula abierta	Te quiero...	302089
Gisela	Vida	301958
Javi cantero	Y cuanto mas...	301780
Juanes	A dios se lo pido	302021
King Africa	Mete mete	301881
Jarabe de Palo	La Flaca	300260
Alaska	Bailando	300585
Alejandro Sanz	Corazón ...	300253
Ana Belen	La puerta de alcala	300600
Camela	Escuchame	300630
Camilo Sesto	Vivir así ...	300496
Carlos Santana	Oye como va	300532
David Bisbal	Corazon Latino	301753
Chocolate	La Mayonesa	300677
Coyote Dax	No rompas...	300670
Danza invisible	Sabor de amor	300601
Duncan Dhu	Cien gaviotas	300251
Dúo dinámico	Quince años...	300307
El chaval de la Peca	Abanibi	300611
Ella baila sola	Lo echamos...	300635
Estopa	Me falta el aliento	300508
Estopa	Tu calorro	300514
Estopa	El del medio de...	300503
Ainhoa	Caruso	302218
Gabinete Caligari	Camino Soria	300589
Gloria Estefan	Mi tierra	300530
Guarana	La casa de Inés	300506
Hombres G	Sufre mamon	300605
Gypsy teens	Bamboleo	301117
Jarabe de palo	Depende	300680
Jennifer Lopez	Lets get loud	301881
Alavés	Himno del Alavés	300435
At Madrid	Himno del At. de Madrid	300415
Barcelona	Himno del F.C. Barcelona	300411
Betis	Himno del Real Betis	300416
Bilbao	Himno del Athletic	300417
Celta	Himno del Celta de Vigo	300433
Champions	Himno Champions League	300465
Deportivo	Himno del Deportivo	300420
Español	Himno del RCD Español	300422
Logroñes	Logroñes	302257
Málaga	Himno del Málaga	300423
Mallorca	Himno del Real Mallorca	300424
NBA	NBA	300426
Osasuna	Himno del Osasuna	300427
Rayo	Himno del Rayo Vallecano	300428
Real Madrid	Himno del Real Madrid	300409
R.Sociedad	Himno del Real Sociedad	300431
Santander	Himno del Racing	300429
Sevilla	Himno del Sevilla	300430
Valencia	Himno del Valencia C.F.	300410
Valladolid	Himno del Real Valladolid	300432
Villarreal	La Himno del Villarreal C.F.	300412
Zaragoza	Himno del Real Zaragoza	300434
Tractor amarillo	Tengo un tractor...	300566
Paquito	Paquito el choco...	300554
Nino Bravo	Libre	300548
Manolo Escobar	Mi carro	300550
La cucaracha	La cucaracha	300541
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Evamaria	Evamaria	300542
Beatles	Let It be	300792
Anastacia	Paid my dues	300056

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

LOGOS

ENVÍA MCLOGO AL 7744

Ejemplo: MCLOGO (espacio) (CÓDIGO) al 7744



PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CHAT

ENVÍA MCLIGA AL 7744



CONTACTA AHORA CON GENTE DE TU CIUDAD DESDE TU MÓVIL

CONCURSO

ENVÍA MCNY AL 7744

¿TE GUSTARÍA GANAR UN VIAJE A NEW YORK PARA 2 PERSONAS?

DINOS CUÁL ES TU PLATAFORMA PREFERIDA...



A - PS2
B - XBOX
C - GAME CUBE

Ejemplo: MCNY (espacio) (OPCIÓN) al 7744

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

FAMOSOS

ENVÍA MCFAMA AL 7744

¿TE GUSTARÍA QUE UN PERSONAJE FAMOSO TE MANDE UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA?



RECIBIRÁS DE UN FAMOSO SORPRESA UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA EN TU MÓVIL

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

TRUCOS

ENVÍA MCTRUCO AL 7744



¿QUIERES SABER CUÁLES SON LOS MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ford Cougar	Born to be wild - Anuncio Tv	300046
Frank Sinatra	My way - Anuncio de Airtel	300009
Bon Jovi	Its my life - Opel Corsa	300007
Benny Hill	Benny Hill	301002
Barrio sesamo	Serie infantil	300486
Expediente X	Expediente X - Serie TV	300044
Friends	Friends - Serie de TV	300034
Gadget	Sintonia del Inspector Gadget	300414
Dragon Ball	Serie manga	300444
Equipo A	Serie de TV	300451
Fama	Serie de TV	300488
Eurovision	Sintonia de Eurovisión	300056
Grito de tarzan	Grito de tarzan	301515
A. Clayton	BSO Misión Imposible	300020
Danny Elfman	Los Simpsons	300040
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Familia Addams	BSO La Familia Addams	300015

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

0,9€ + IVA



La notable tensión sexual entre George y Nico provoca algunos momentos memorables.


La ironía de Revolution es fantástica.


El castillo de Sussaro queda un poco lejos.

Una esotérica aventura repleta de puzzles y acción en la que juegas a detectives. ¿Qué tal andas de ingenio?

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**REVOLUTION**
EDITOR:	**THQ**
DISTRIBUIDOR:	**PROEIN**
LANZAMIENTO:	**NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES:	**1**
WEB:	**WWW.REVGAMES.COM**
PEGI:	**+12**



UN ADELANTO

Última entrega de la trilogía: una apasionante historia detectivesca.

PROCEDENTE de una saga que se inició en PC hace ya ocho años, llega esta última entrega de la trilogía *Broken Sword*. Las dos ediciones anteriores ofrecían el clásico formato de las aventuras gráficas que se jugaban con ratón en escenarios 2D. Los avances en la tecnología han impuesto un cambio radical y el salto a 3D ha sido inevitable, así como la adaptación de las acciones de los personajes y el concepto y diseño del juego. Además de elementos habituales como conversaciones, resolución de puzzles y búsqueda y manipulación de objetos, hay elementos de acción y plataformas extraídos de los mejores juegos de cada género.

Esta aventura está protagonizada por dos personajes a los que controlarás alternativamente hasta que se reúnan. El primero de ellos, George Stobbart, es un abogado de éxito que viaja al Congo a petición de un científico que desea patentar una máquina. No muy lejos de su destino y por culpa de una tormenta, el avión en que viaja George se estrella y éste tiene que buscarse la vida para salir de allí como puede. Poco después será testigo del asesinato de su cliente.

Muy lejos de allí, en París, Nico Collard, una joven y atractiva periodista, se dirige al apartamento de un *hacker* para entrevistarle. Al parecer, el informático ha logrado descifrar un antiguo pergamino Maya. Cuando la joven logra entrar en el apartamento, descubre el cadáver del *hacker*. Al poco tiempo, la policía la detiene acusada del asesinato.

Aunque ambos personajes han compartido las dos aventuras anteriores, al comienzo de ésta no saben nada el uno del otro. El transcurso de los acontecimientos les volverá a reunir y demostrará que los dos crímenes están relacionados con un extraño culto de siniestras intenciones.

El fabuloso guión del juego narra una historia relacionada con los Templarios, antiguas leyendas mayas y chinas y un malvado plan para dominar el mundo. Aunque el guión no exige un conocimiento previo de las dos aventuras anteriores, son inevitables las referencias a hechos, lugares y personajes que, en cualquier caso, se explican y presentan de tal forma que no dejan al jugador confuso. Todo se descubre de forma natural a lo largo de la aventura, sin excesos de diálogos ni aburridas animaciones. Los personajes, tanto los protagonistas como »


Los puzzles varían desde los de pensar a los meramente físicos.


A menudo, el tiempo es esencial.

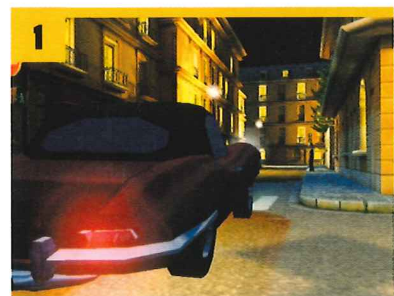
INFORMACIÓN ADICIONAL

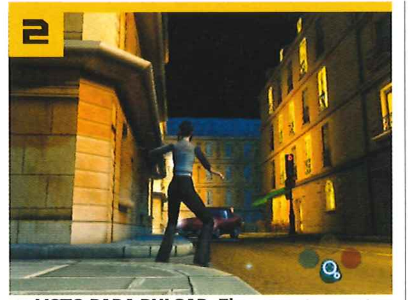
DE CHISTE
Las notas de humor son abundantes y variadas. Hay un poco para todo el mundo, desde las frases de doble sentido obvio al plagio de algunos poetas.

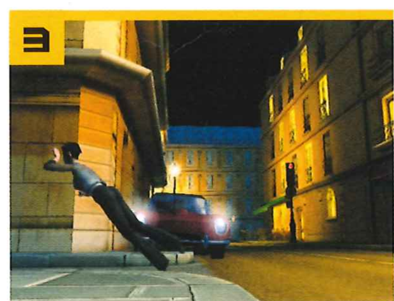
DATOS REALES
En medio de tanta aventura hay saludables dosis de realidad que puedes leer en la pantalla de Opciones. No te apresures y asegúrate de tener primero toda la información.

ACCIÓN-REACCIÓN Así que, crees que eres rápido, ¿verdad?

EN OCASIONES, el juego te propone un desafío basado en un tiempo de reacción ínfimo, normalmente durante el transcurso de una animación. El menú sensible al contexto que hay en la parte inferior derecha de la pantalla marca el momento crítico y debes reaccionar inmediatamente o serás historia.


CAR-MAGEDDON. Aquí, en un guiño al juego anterior, un deportivo intenta atropellar a Nico.


LISTO PARA PULSAR. El momento exacto, el menú sensible al contexto se ilumina durante un segundo.


CON LA MUERTE EN LOS TALONES. Pulsa el botón a tiempo para saltar y evitar una muerte segura.

Atípico para Xbox, Broken Sword estrena un género en la consola de una forma brillante y elegante

el resto del reparto, poseen expresiones faciales realmente sobresalientes que contribuyen de alguna forma a dar credibilidad a estos «actores virtuales».

La mecánica de juego fusiona exploración y puzzles de todo tipo con impresionantes escenarios de sigilo, secuencias de acción y algo de plataformas. El sistema de control es muy sencillo ya que los botones del mando ofrecen diferentes acciones dependiendo de la situación en que se encuentre el personaje. Otro elemento a destacar es que si haces algo que no debes y tu personaje sufre un percance, el juego te devuelve automáticamente al punto crítico anterior.

Los puzzles son muy variados, desde la típica manipulación de objetos a buscar diferentes elementos para cambiar el aspecto físico de uno de los personajes y que se haga pasar por otro. También abundan los puzzles que implican la manipulación de elementos de los escenarios, como apilar cajones para poder saltar un muro o alcanzar una rejilla. Asimismo, existen numerosas situaciones en las que es necesaria la colaboración de ambos personajes para la resolución de un enigma o acceder a zonas que, de otra forma, resultaría imposible.

Los escenarios son increíblemente detallados y nunca excesivamente grandes, lo que significa que es muy difícil perderse. La variedad de localizaciones y la arquitectura de las mismas son auténticamente impresionantes: desde las callejuelas y catacumbas de París a un remoto templo en Egipto, un castillo centroeuropeo o un mítico emplazamiento en el sur del Reino Unido. La cámara cambia de lugar en función de la ubicación del personaje para ofrecer la mejor vista posible, lo que evita los habituales problemas de los juegos 3D donde se puede perder al personaje de vista en determinadas circunstancias.

Atípico para Xbox, *Broken Sword* estrena un género en la consola de una forma brillante y elegante. Exige ingenio e inteligencia del jugador a un ritmo lento en comparación con cualquier otro juego para esta máquina, pero sin duda es un juego que merece un puesto de honor.


Hay cameos de anteriores personajes.


La forma física de Sussaro no es la que era.




Las voces de los actores son brillantes.



POTENCIAL
El cambio a 3D no agradará a todo el mundo, pero Revolution ha hecho un trabajo más que sólido y bastante bueno.

ESTILO
Ingenioso, humorístico y atractivo, éste es el juego más inteligente para Xbox hasta ahora.

ADICCIÓN
Cuando te atascas con un puzzle, no podrás quitártelo de la cabeza. Hasta perderás el sueño por él.

LONGEVIDAD
La duración del juego es notable, aunque no lo jugarás dos veces.

LO MEJOR
+ DIÁLOGOS GENIALES
+ BUEN CONTENIDO Y EJECUCIÓN
+ MÁS PUZZLES INTELIGENTES
+ IMPRESIONANTE BANDA SONORA
+ PERSONAJES INTERESANTES

LO PEOR
- UNA VEZ TERMINADO, YA ESTÁ

RESUMEN
Apasionante historia detectivesca que se quedará contigo cuando la termines, pero no lo suficiente como para que la rejuegues.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





Justo lo que no necesitas. Un gigantesco conejo llamado Alice pateándote el trasero.


Saltando a la comba con la lengua.


Gado va a tirarte del ring.


Xion está a punto de hacer un suples.

Tigres, leones, todos quieren ser los campeones...

BLOODY ROAR EXTREME

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **HUDSON**
- DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
- LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2003**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.BLOODY-ROAR.COM**
- PEGI: **+12**

EL PRIMER *Bloody Roar* apareció hace ya tiempo en PlayStation. En su momento, fue un juego de lucha bastante original, cuyos brutales combates no dejaron indiferente a nadie. Además tenía un sistema de combos dificilísimo con los que se podía machacar al contrario en un plis-plas. Pues bien, podría decirse que tras varias entregas en la saga en máquinas arcade y posteriormente en las consolas de Sony, nos llega este juego de Hudson que ante nuestra sorpresa no ha evolucionado nada desde aquel primer juego. Es prácticamente igual salvando algunas, pero pocas, diferencias gráficas y el aumento de personajes seleccionables.

Bloody Roar Extreme es un juego de lucha cuyos protagonistas tienen la habilidad de transformarse en animales. Así pues tenemos un lobo, un león, un par de tigres, un elefante, un conejo y algunos bichos no clasificables como la medio-bestia o el no-nato. El primer problema aparece porque las diferencias entre ellos es demasiado grande. Algunos son increíblemente fuertes y potentes -como el insecto o el camaleón (sí, sí, el camaleón)-; y otros, como el topo, simplemente no tienen nada que hacer en el ring ante el resto de animalillos. No están bien compensados, lo que hace que más de la mitad de los combates sean desiguales desde el principio.

El control es bastante simple: un botón para puñetazo, otro patada, agarre y transformarse en bestia. Esto, unido a una complejidad en los combos bastante diferente a lo que otros juegos ofrecen, hace que jugar a *Bloody Roar* sea difícil, sobretodo al principio. Requiere bastantes horas de juego para aprenderse algunos combos y aún así no siempre acaban de salir por la lentitud a la que responde el control. Eso sí, *Bloody Roar* siempre se ha caracterizado por poseer algunos de los air-combos más largos de la historia. Si conseguimos aprendernos un par de estos combos y llegamos a lanzar al aire a nuestro adversario, más vale que se dé por muerto porque es una ida y venida de batacazos ante la cual no podrá hacer nada. Esto es divertido cuando lo hacemos nosotros, pero cuando la máquina se dedica a apalizarnos sin compasión, llevándonos aquí y allá a base de puñetazos y patadas sin podernos cubrir si quiera, pues como que no hace mucha gracia. Una vez más, nos referimos a lo mencionado anteriormente: es un juego de lucha injusto.

Tanto los personajes como sus *alter-ego* bestias están bien diseñados, pero en ningún momento sorprenden. No ocurre lo mismo con los escenarios que decepcionan desde el principio al ser demasiado insulsos y estar rodeados además por unas rejas que impiden moverse libremente. Por si esto fuera poco, el juego hace un uso desmesurado de las explosiones de color, efectos lumínicos y del blur, que perjudica gravemente la visión de la acción y hace imposible saber qué ocurre en pantalla en muchas ocasiones, sobre todo en los super-golpes que cada personaje puede realizar.



ROYAL RUMBLE
El modo «Batalla por Equipos» te deja jugar en luchas tres-contra-tres o cinco-contra-cinco. Pero, desgraciadamente, no podrás cambiar entre los personajes cuando quieras...



Tu enemigo atropellado por un taxi.



POTENCIAL
Coges el juego de PlayStation, le añades más polígonos, una pizca de más resolución, un puñado de efectos de luz nuevos y ya tienes lo que verás aquí.

ESTILO
El género de lucha ha evolucionado, *Bloody Roar* no.

ADICCIÓN
Si eres muy, muy, muy *fan* de la saga.

LONGEVIDAD
Hay muchos combos por aprender; además, al ganar el modo «Arcade» se desbloquean personajes y extras.

LO MEJOR
+ EL CAMALEÓN
+ ECHAR DEL RING AL CONTRARIO DE UN PUÑETAZO

LO PEOR
- ESCENARIOS INSULSOS Y CERRADOS
- JUGABILIDAD AÑEJA
- LO MISMO QUE LA MÚSICA

RESUMEN
Si nunca has jugado a este título, puede que te haga gracia aunque a las pocas horas caerá en desgracia.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





Hasta los soldados imperiales pueden levantarse un día y decidir que quieren ser Jedi. Todos lo llevamos dentro.



¿Temblores? Mejor aléjate del suelo.



Empuja a la basura imperial.



Rebana al enemigo en un TaunTaun.



Usa tu espada para escapar del Rancor.

Siento una perturbación en la Fuerza...

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **RAVEN**
- EDITOR: **ACTIVISION**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2003**
- JUGADORES: **1-2, 2-8 XBOX LIVE**
- WEB: **WWW.LUCASARTS.COM**
- PEGI: **+12**

Jedi Academy, tercera entrega de la saga *Dark Forces* en PC y segunda en Xbox, supera a sus predecesores en numerosos aspectos. El principal y más interesante es el diseño de los niveles, que unido a una cuidada historia y espectaculares combates con la espada de luz, logra una aventura de acción más que entretenida. A diferencia además de los juegos anteriores, permite personalizar el aspecto y raza del personaje, así como la de la espada de luz y aprender movimientos especiales de combate hasta llegar al momento en que se puede elegir una lanza como la de Darth Maul o utilizar dos espadas a la vez.

Con *Jedi Knight* comparte la posibilidad de poder cambiar entre primera y tercera persona en todo momento, de forma que se adapte a los gustos de cada jugador. Sin embargo, los controles siguen siendo los de un juego de acción en primera persona, algo que complica enormemente el principal atractivo del juego: los combates con la espada de luz en tercera persona. Tener que preocuparse de controlar correctamente la cámara en los tensos momentos del combate puede resultar terriblemente frustrante.

Cuesta un poco habituarse al control, pero una vez superado el obstáculo todo va sobre ruedas. Gran parte de la acción es típica de la saga, pero hay momentos brillantes en inmensos escenarios en los que los poderes de la Fuerza adquieren una especial relevancia. A medida que progresas en el juego, vas escogiendo poderes de uno y otro lado de la Fuerza, aumentando su potencia, hasta terminar teniéndolos todos. No existe, por tanto, dicotomía alguna en la que se plantee al jugador escoger uno u otro camino.

La estructura de misiones se aleja de la linealidad habitual y ofrece hasta cinco misiones distintas para completar en cualquier orden antes de pasar al siguiente bloque, aunque realmente el orden no importa para el transcurso de la historia ni para la adquisición de armas o poderes. Antes de comenzar cada misión se eligen las armas con que se va a completar entre un surtido más o menos amplio que depende de lo avanzado que estés.

Algunas misiones obligan a pilotar vehículos como las veloces motos que pilotara Skywalker en el bosque de Endor, creando momentos realmente inolvidables. Otras, en cambio, ofrecen ésto como opción para desplazarse más rápido, por ejemplo, a lomos de un Taun-Taun.

Gráficamente, el juego no está a la altura de Xbox y el nivel de población de algunos escenarios que deberían rebosar actividad es más bien escaso; al final, de lo que se trata es de contar una historia de una forma entretenida y atractiva y *Jedi Academy* lo consigue sin problemas. Además, el modo multijugador con soporte *Live* es fantástico.



INFORMACIÓN ADICIONAL

PERSECUCIONES
En uno de los niveles tendrás que huir de unos cazarrecompensas pilotando una veloz moto por grandes escenarios abiertos. El juego cambia a tiempo bala cuando los matas.

VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficamente no aprovecha el potencial de la máquina, salvo en momentos muy concretos. Tiene algunos efectos muy buenos.

ESTILO
Las animaciones creadas con el motor del juego son geniales y la banda sonora es muy atractiva.

ADICCIÓN
Es poco original, pero la historia te mantendrá hasta el final.

LONGEVIDAD
Si eres medianamente hábil, te lo terminarás en pocos días en el modo fácil. El multijugador te durará más a través de *Live*.

LO MEJOR
- CABALGAR UN TAUNTAUN
- ESCENARIOS FINALES
- IA DE LOS BOTS DEL MULTIJUGADOR

LO PEOR
- POCO ORIGINAL
- PLANETAS
- DIFICULTAD CONTROL

RESUMEN
Sin mayores pretensiones que su predecesor, logra divertir gracias a un diseño de misiones muy bien calculado.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



↑ Los conflictos urbanos y selváticos se combinan a la perfección. La brisa tropical sopla por todas partes, desde los Cadillacs de La Habana hasta la playa.

Recon se va al Caribe, pero no precisamente de vacaciones

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
JUGADORES: 1-4 A PANTALL PARTIDA/ SYSTEM LINK, 2-16 EN XBOX LIVE
WEB: WWW.GHOSTRECON.COM
PEGI: +16

UN ADELANTO

Un *pack* de expansión a precio de ganga para un *shooter* de patrullas clásico con el beneficio añadido de las partidas *on line.*

TE ENCUENTRAS cuerpo a tierra intentando leer un mapa. Llueve a cántaros y la visibilidad es tan pobre que tu francotirador apenas sí puede discernir lo que pasa a tres palmos de sus narices. Avanzas unos cuantos metros con la intención de situarte en una posición de privilegio desde el montículo que tienes delante. Craso error. Estalla el infierno. Las balas impactan en el barro, hasta que una ráfaga atraviesa limpiamente parte de tu anatomía y, presa del terror, disparas a ciegas. Debes hacer algo, y deprisa. Uno de tus hombres ha caído y otro está herido: la fauna de la selva se dará un buen botín si te quedas ahí parado mucho rato. Tu otra patrulla está hacia el oeste: ¿podrás reclamar su ayuda a tiempo? Bienvenido a *Ghost Recon*, el único juego para Xbox que ha logrado captar la acción, el suspense y la estrategia de los conflictos de guerrillas modernos y adaptar el conjunto a la experiencia *Xbox Live*. ¡Adiós, vida social! ¡Hola, equipo Alpha!

Además, *Recon* regresa con una misión independiente, lo que quiere decir que no necesitas el primer juego para disfrutar de esta nueva entrega. El entorno ruso ultranacionalista de la versión original deja paso a la Cuba de un futuro no muy lejano. Según *Recon*, en el año 2006, Castro se pasará con su dosis diaria de habanos y la palmará. A su muerte, una serie de sucesores totalitarios se repartirán el poder durante unos años, hasta que la democracia empiece a dar los primeros pasos. Las primeras elecciones libres están a la vuelta de la esquina y tu misión consiste en asegurar que la gente goce del derecho de decir lo que le venga en gana.



↑ El patrulleo de calles suele ser una labor cargada de tensión.



↑ Para avanzar debes partir siempre de una posición segura.

Por si acaso jamás has probado el juego original, aquí tienes un breve resumen: *Ghost Recon* es un *shooter* en primera persona de patrullas en el que controlas a dos es- »

INFORMACIÓN ADICIONAL

» MISIONES RÁPIDAS
Puedes disfrutar de cualquiera de las misiones de la campaña en el modo «Misión Rápida» en los mismos modos anteriores: «Reconocimiento», «Tiroteo» y «Misiones»). Pero ahora también puedes jugar a «Defensa», un modo inalcanzable hasta la fecha. Opta por la dificultad Elite y a ver cuánto tiempo eres capaz de salvaguardar tu posición del acoso enemigo.

» MISIONES DESCARGABLES
Ubi Soft ha prometido crear contenidos para bajar de la Red; imaginamos que se tratará de más mapas multijugador y modos para partidas *on line*. Además, tendrás la oportunidad de registrar tus estadísticas *on line* en una lista de *Recon*. De esta forma, podremos saber quién es el auténtico rey de la selva.

UN PARAÍSO SANGRIENTO

SE ACABARON los entornos fríos y grises de las misiones en la Europa del este de *Ghost Recon*. Ha llegado la hora de pillar bronce y mojitos en el corazón del Caribe.



VIDA COSMOPOLITA En uno de los últimos niveles del modo «Campaña», debes proteger una mesa electoral de los rebeldes fascistas. Cuidado con los francotiradores apostados en balcones y con las patrullas en Jeep.



VIDA PLAYERA No creas que el único peligro de la playa son las radiaciones solares. No hay dónde ponerse a cubierto y en la distancia se aprecia la amenazadora omnipresencia de un lanzagranadas.



VIDA JUNGLERA La travesía por una plantación en la jungla no es tarea fácil. La maleza es el lugar preferido por los enemigos para ocultarse y de ella aparecerán como setas con la intención de hacerte algunos agujeros nuevos.



Una pantomima mortal. ¡Lo tienes justo detrás!



Si el camuflaje es bueno te costará menos desplazarte.



También vas a poder colarte en el interior de los edificios y provocar auténticas escabechinas.

cuadrones de tres hombres cada uno. Puedes controlar a los tres miembros de forma individual o bien de forma conjunta mediante la pantalla del mapa. De este modo, si te diriges a objetivos ubicados en los extremos este y oeste del campo de pantalla, puedes comandar un equipo tú mismo al tiempo que envías a la otra patrulla a realizar su cometido en la otra punta del mapa. La mezcla de estrategia y acción funciona a la perfección ya que no hace falta perder demasiado tiempo en la pantalla del mapa antes de asumir tu rol de máquina asesina en primera persona.

Island Thunder ofrece una campaña de ocho misiones para un jugador en la que viajarás por la playa, la selva y la ciudad durante tu periplo cubano. Los múltiples objetivos de la misión son idénticos a los del primer título y lo mismo puede decirse de la jugabilidad: ve a tal sitio, mata a los malos, recoge un ítem o bien asegura una zona. También puedes jugar a pantalla partida, en el modo *System Link* o incluso en *Xbox Live*, opción ésta última que transforma el juego en la experiencia *on line* más adictiva del momento. Casi todas las novedades están dirigidas hacia la jugabilidad *on line* y destacan los ocho nuevos mapas multijugador que se suman a los cuatro ya existentes del título original.

Este disco de misiones cumple con su cometido. Es el mismo juego pero con opción *on line* y alguna que otra novedad más. Si el original te dejó frío, éste no te va a hacer entra en calor. Los gráficos son muy parecidos, se ha mejorado el perfil de los personajes y los colores son más vivos. No obstante, las texturas del campo de juego carecen aún del nivel de excelencia que cabría esperar a estas alturas. Gracias a unos fantásticos efectos de sonido, sin embargo, la recreación de los combates guerrilleros parece real. Por lo tanto, cuando te abraza una jugabilidad que permite una inmersión total en la experiencia guerrillera, la fragilidad de los gráficos pasa a un segundo plano.

Ve a tal sitio, mata a los malos, recoge un ítem o bien asegura una zona



VEREDICTO

POTENCIAL
Tiempos de carga rápidos y buena proporción de cuadros. Lástima que los gráficos no estén a la altura del resto del juego.

ESTILO
Sentirás que formas parte del conflicto selvático más importante de la historia.

ADICCIÓN
Compra linimento para las ampollas de los dedos. ¡Y eso sin tener en cuenta el modo *on line*!

LONGEVIDAD
Además de *on line*, el modo para un jugador está bien tanto para las campañas como para las misiones.



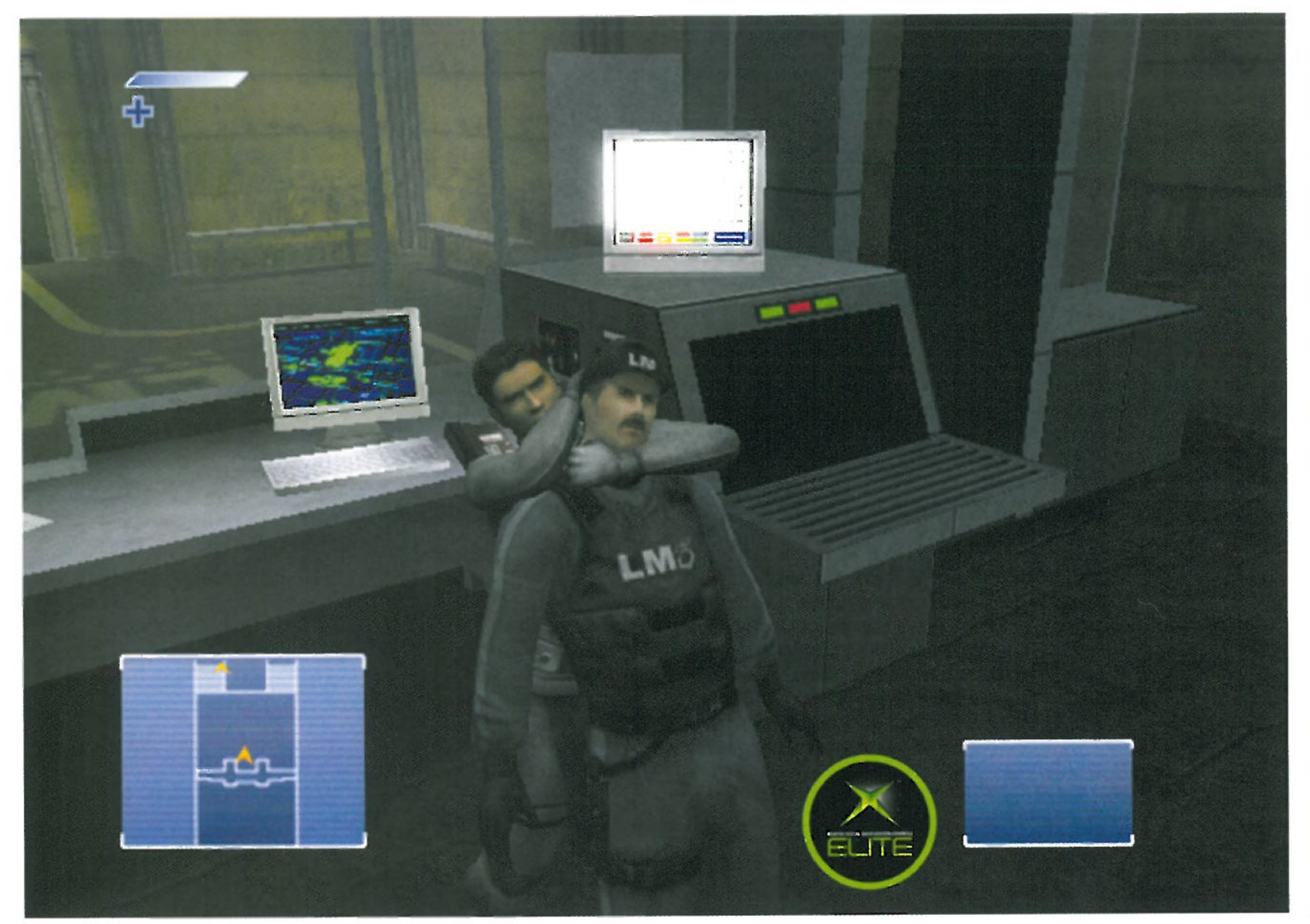
LO MEJOR
+ RETIENE LA TENSIÓN DEL ORIGINAL
+ MAPAS TROPICALES
+ ENORME POTENCIAL *ON LINE*

LO PEOR
- NO GANARÁ NINGÚN CONCURSO DE BELLEZA

RESUMEN
Las nuevas misiones enloquecerán a los incondicionales y a los que lo prueben por vez primera. *Live* se hace, más grande.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,5//10



↑ Sabemos que lo estás pensando, pero esto no tiene nada que ver con *Splinter Cell.*



INFORMACIÓN ADICIONAL

OBJETIVOS
En los niveles iniciales completaremos distintas misiones alejadas de la historia principal, pero no será hasta llegar al imaginario país de Yugaria donde comenzaremos a intuir la inquietante conspiración a nivel mundial que rodea a la corporación Surma.

DOBLAJE
Los actores Ving Rames y Jhon Polson aparecen en *Misión Imposible* como el *hacker* Luther Stickell y el piloto de helicóptero Billy Baird. Ambos hacen un trabajo excelente durante el juego, informándonos de los peligros en la misión y alertándonos si detectan trampas o situaciones peligrosas. Lo mismo podemos decir del personaje de Ethan Hunt, interpretado por Tom Cruise, al que sólo le ha faltado poner su rostro.

El ataque de los clones

MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA



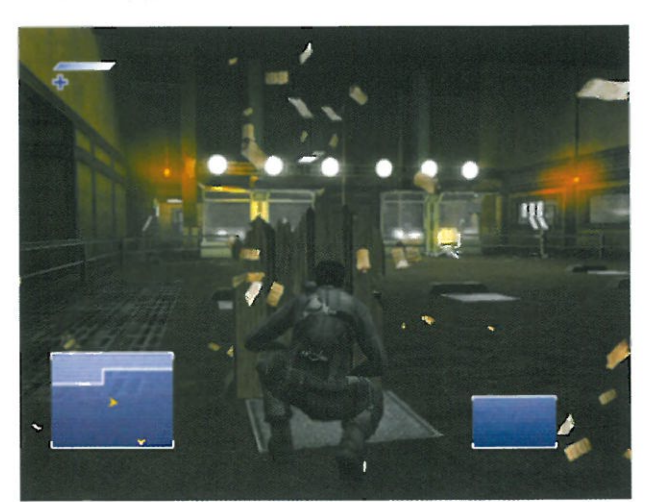
↑ Levanta las piernas para pasar.

UN ADELANTO

Usa toda tu capacidad y multitud de aparatos de alta tecnología para tratar de salir airoso de la misión.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ATARI**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.MI-GAME.COM**
PEGI: **+12**



↑ Cruza el campo de tiro ocultándote tras los objetivos.

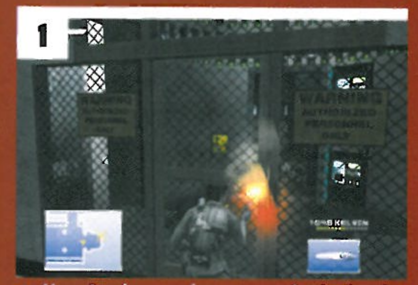
Si habéis seguido las aventuras cinematográficas de *Misión Imposible*, os habréis dado cuenta de que la infiltración sin dejar rastro es su principal modo de operar, dejando los tiroteos y las explosiones espectaculares para tipos como James Bond (si exceptuamos una lamentable segunda parte a cargo de John Woo). Tras recibir los objetivos de la misión (que se autodestruirán en cinco segundos), nos trasladaremos a la zona en concreto.

Controlaremos a Ethan con la típica perspectiva en tercera persona, usando la palanca analógica derecha para orientar la cámara a nuestro alrededor, permitiéndonos una perfecta visión de nuestro entorno para conseguir evitar ser detectados. Prácticamente disfrutamos el mismo control de Sam Fisher en *Splinter Cell*, pero cuando algo funciona tampoco tiene por que cambiarse. Ethan podrá realizar todo tipo de acciones, principalmente enfocadas al sigilo para pasar desapercibido. El uso de las sombras para escondernos volverá a tener una importancia vital, si bien su implementación durante los niveles no está ni mucho menos tan trabajada como en *Splinter Cell*. Las zonas donde podemos escondernos en la oscuridad son tan obvias que casi podemos ver la flecha junto a un cartel luminoso indicando dónde podemos ocultarnos, dejando menos margen de maniobra a la hora de pensar una estrategia para esquivar los guardias o las cámaras de seguridad. Por supuesto, y más tratándose de *Misión Imposible*, durante todo el juego haremos un uso extensivo de diversos «cachivaches» electrónicos y otros objetos para superar las dificultades. Una buena muestra la tenemos en la pistola con cable, la cual usaremos para engancharnos en tuberías y secciones del techo por las que nos desplazarnos sin que nos vean. Desde la altura podemos dejar inconscientes a los enemigos saltando sobre ellos, pero no podremos disparar quedándonos colgados de un solo brazo; suponemos que se han cortado un poco para evitar demasiadas «coincidencias» con los movimientos de Sam Fisher. Las cámaras de seguridad dejarán de ser un problema gracias a nuestra pistola multifunción, entre las que incluye un dispositivo que distorsionará la señal anulando cualquier cámara de vigilancia. Junto a estos dispositivos también dispondremos de láser para las cerraduras, generadores de claves para abrir puertas y desconectar alarmas o prismáticos con micrófono y cámara fotográfica incorporados. Otra de las funciones importadas de *Splinter Cell* es la visión nocturna, de bastante utilidad al margen de poder desplazarnos sin problemas en la oscuridad, ya que nos permitirá descubrir los numerosos sistemas láser que tendremos que sortear en algunas ocasiones.

Las misiones en *Operation Surma* resultan en general bastante lineales y dejan pocas opciones a la improvisación. Si no fuera por el buen diseño de las mismas y lo divertido que resulta jugarlas, esto se habría convertido en un problema. »

INFILTRÁNDOSE SIN DEJAR HUELLAS

UNO de los momentos estelares que pudimos ver en la primera película fue cuando Tom Cruise descendía colgado de unos cables intentando acceder al ordenador central de la CIA en Langley, Virginia. En esta ocasión tendremos que acceder a varios ficheros situados en diferentes alturas, con el «aliciente» de intentar evitar simultáneamente unos brazos robóticos electrificados



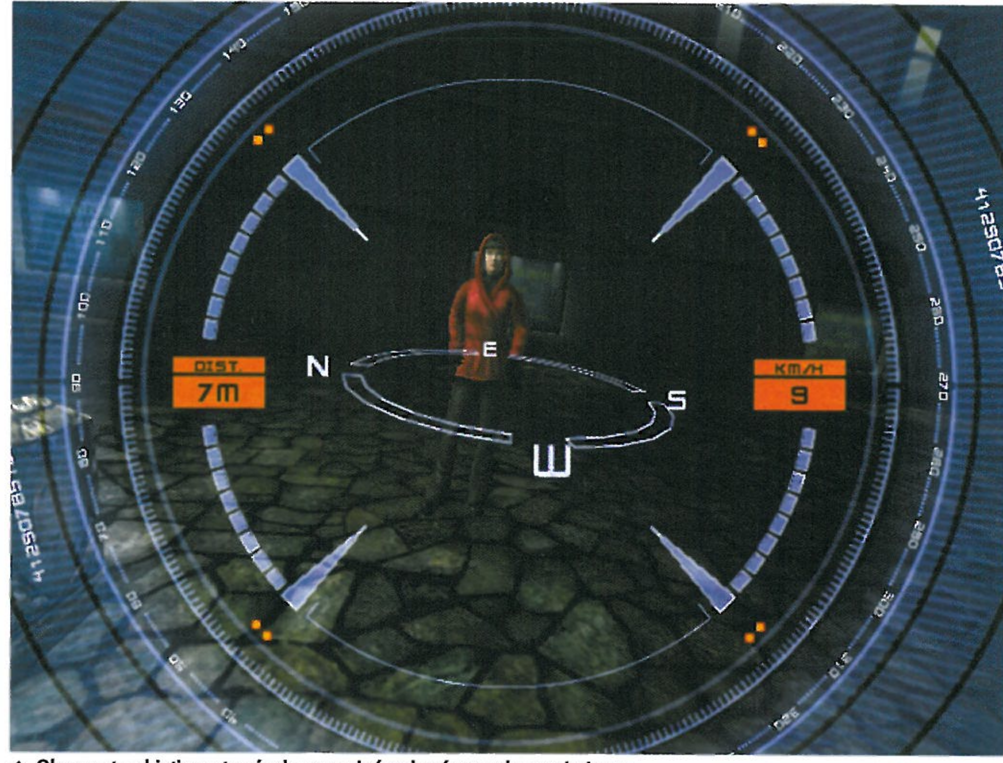
Una simple cerradura no puede siquiera intentar detenernos. Ethan Hunt puede utilizar un pequeño láser para sortear este pequeño problema.



Desgraciadamente, no podemos desactivar completamente los brazos robot, así que tendremos que calcular y acceder a los archivos con sumo cuidado.



Mientras intentamos no quedar electrificados, tendremos que oscilar hacia ambos lados intentando llegar a los paneles rojos.

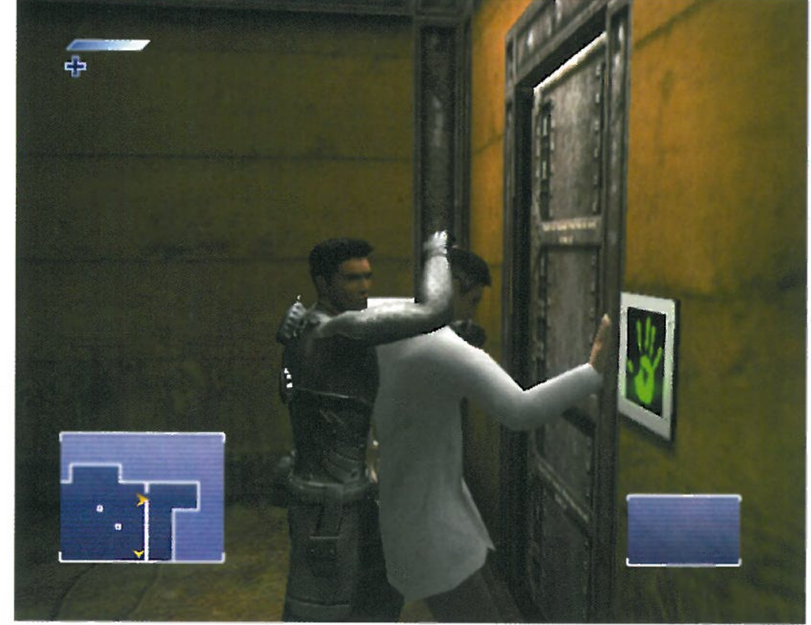


Observa tu objetivo a través de una minúscula cámara de seguimiento.

INFORMACIÓN ADICIONAL

APUNTA Y DISPARA
Bastará con que nuestro enemigo esté dentro de nuestro punto de mira y cuando esté rojo apretar el gatillo. No es tan fácil como parece, sobre todo si son varios enemigos.

OJOS ESPÍA
A pesar de que la visión nocturna es la misma que la de Sam Fisher, Ethan no necesita de unas aparatosas gafas electrónicas para conseguirla. El sistema que usa nuestro agente se basa en unas lentillas electrónicas capaces de proporcionar una excelente visión bajo cualquier circunstancia.



Los científicos siempre están dispuestos a echar una mano, tanto si quieren como si no.

El diseño de las misiones nos ha sorprendido agradablemente y encaja con un guión bastante consistente

Cuando nos han descubierto y no tenemos más remedio que pelear, podremos hacer usos de armas de fuego, puñetazos y patadas o la opción sigilosa disparando con dardos tranquilizantes. Una de las diferencias con *Splinter Cell* es la mayor capacidad para el combate cuerpo a cuerpo de Ethan, con varios golpes determinados por la distancia desde la que ataquemos, mediante patadas voladoras o espectaculares «remates» en el suelo. En determinadas zonas, más que una opción, luchar será una obligación, ya sea por tener que huir antes de que todo vuele por los aires (eliminando a quien intente impedírnoslo) o cuando no queda más remedio que enfrentarnos al «jefecillo» de turno, cansado de que sus matones no puedan terminar con nosotros.

En *Operation Surma* no podremos dejar los cadáveres o cuerpos inconscientes tirados en cualquier parte. Si las cámaras de seguridad o los guardias detectan un cuerpo en el suelo correrán a accionar la alarma. Si bien tenemos algo más de margen que en *Splinter Cell* (incluso podremos desconectar las alarmas) también puede darse el caso de tener que reiniciar la misión, si en la sección anterior nos hemos dejado cadáveres en zonas comprometidas y lo han descubierto. La IA de los enemigos no resulta tan agobiante como en *Splinter Cell* y normalmente resulta bastante predecible adivinar el movimiento de los guardias.

El diseño de las misiones nos ha sorprendido agradablemente y encajan perfectamente con un guión bastante consistente. Después de recibir una serie de objetivos principales, los acontecimientos dentro de la misma suelen dar algunos giros que incluyen objetivos adicionales o cambios respecto a los planes iniciales. La duración también es superior a lo que habíamos esperado, tanto que suelen dividirse en varias secciones, con puntos de control y otros puntos de grabado desde los que poder continuar si nos eliminan. Las situaciones límite estarán a la orden del día, teniendo que actuar a contrarreloj, a veces



Los enemigos nunca aprenderán.

DONDE CALLAN LAS PISTOLAS Más vale maña que fuerza.

GUARDAD esas pistolas y dejad de disparar a todo lo que se mueve. Las armas no sirven para destruir una biotoxina, algo que descubriremos mientras nos infiltramos en un laboratorio secreto al igual que vimos en la segunda entrega de *Misión Imposible*. Presiona constantemente el botón A sin llegar a tocar la zona roja o todo el mundo acabará muerto. Tendrás que hacerlo con rapidez para evitar quedar inconsciente por el gas que ha comenzado a liberarse.



No te preocupes por el guardia, aunque ya esté muerto o inconsciente, podrás seguir usando su mano para engañar al sistema de seguridad.



Mantén el sistema alejado de la zona roja si quieres seguir entre los vivos. Un poco de paciencia y todo habrá terminado.



Con el virus inutilizado se liberará un gas tóxico; usar el cable metálico será nuestra única salida para salir de la zona.



Camina agachado para evitar ser detectado por los guardias.



Algunas bromillas: «0 días sin accidentes laborales.»



Conviértete en Tom Cruise.



El responsable de las biotoxinas.

desactivando una serie de bombas repartidas por todo el complejo y otras tratando de destruir con mucho cuidado unas cámaras donde se incuba un peligroso virus, mortal si fallamos en nuestro cometido. Lo mejor del juego es comprobar cómo encaja todo en la historia que tratan de contarnos, desplazándonos de un lugar a otro sin tener la sensación de «ahora toca misión en la selva» luego toca misión en la ciudad sin que tenga nada que ver una con la otra.

Técnicamente *Operation Surma* es un juego correcto y muestra un motor gráfico similar al de *Splinter Cell*, sin llegar a incluir una iluminación en tiempo real a su altura, probablemente debido a su naturaleza multiplataforma. Las texturas del personaje o los escenarios muestran un buen nivel de detalle. Salta a la vista que las animaciones nos recuerdan a otro personaje ya que algunas son prácticamente iguales a las de Sam Fisher (al recoger un cuerpo, caminar agachados) aportando su granito de arena de forma espectacular con sus patadas voladoras y el combate cuerpo a cuerpo. El modelado de los personajes consigue darles un aspecto de lo más realista (si exceptuamos a Tom Cruise, quien ha cedido su voz pero no su rostro), lo que deja un regusto amargo la repetición de los entornos por donde nos movemos.

Donde se ha bordado el trabajo ha sido en el aspecto sonoro, con un doblaje realizado por los mejores profesionales del género. El personaje de Ethan está doblado por el mismo doblador que dobla a Tom Cruise en todas sus películas, al igual que el personaje de Ving Rames interpretando a Luther Stickell, lo cual hace que nos sintamos parte de una película de acción. La banda sonora utiliza como parte central el famoso tema de *Misión Imposible*, hábilmente mezclado y «ralentizado» para crear un ambiente de tensión en las situaciones más comprometidas; claramente estamos ante la guinda que termina por crear un ambiente de lo más inmersivo.

«Este análisis se autodestruirá en cinco segundos, procura leerlo rápidamente»

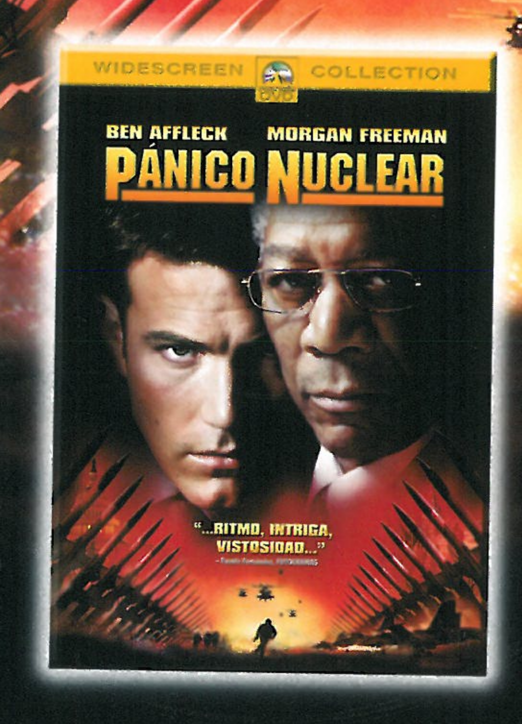


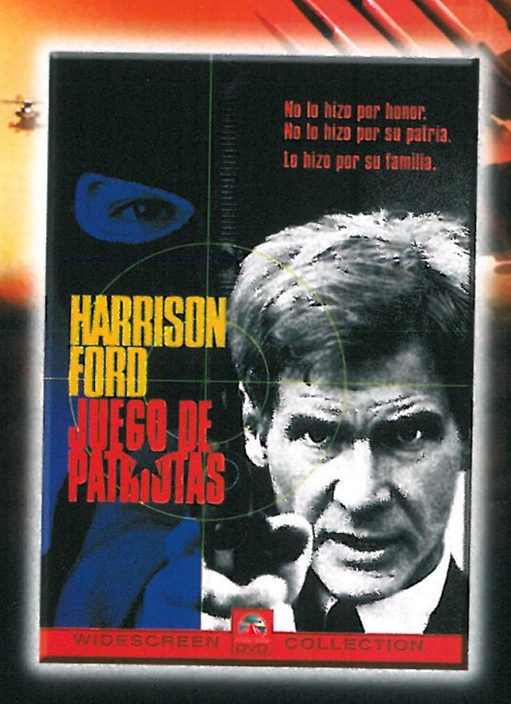


ALTA TENSIÓN

COLECCIÓN DVD VIDEO







PRÓXIMOS TÍTULOS

- LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO
- PELIGRO INMINENTE
- TOP GUN
- LA HIJA DEL GENERAL
- EL SANTO
- LOS DEMONIOS DE LA NOCHE
- DÍAS DE TRUENO
- DOBLE TRAICIÓN
- SALTO AL PELIGRO
- 2013: RESCATE EN L.A.

¡YA A LA VENTA!





↑ Si no logras derribarlo con los primeros disparos, ve pensando en apartarte.



↑ Hay que hundir este portaviones.



↑ Usaremos cañones antiaéreos.



↑ Mejora hasta conseguir cohetes.



↑ Cuidado, se acercan bandidos a las 12 en punto.

Es hora de dominar los cielos

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TOTALLY GAMES**
EDITOR: **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.LUCASARTS.COM**
PEGI: **+12**

Nos pone en la piel de James Chase, un piloto estadounidense que se ha enrolado en la RAF (Royal Air Force) británica impaciente por luchar contra los alemanes.

Así comienza el modo campaña, en el que tendremos que realizar misiones de caza, escolta y bombardeo junto a los ingleses. El diseño de las misiones y de la campaña en sí está realizado de forma magistral, sobre todo por su capacidad de introducirnos en el contexto histórico del curso de la guerra utilizando como excusa las peripecias de un piloto americano. Gracias a este buen diseño participaremos en la mayoría de las batallas importantes que tuvieron lugar en la Segunda Guerra Mundial, desde las costas inglesas hasta el mismo corazón de Alemania, sin dejar de perdernos importantes duelos en el pacífico como la batalla de Midway. Y, por extraño que parezca, todo enlazará perfectamente con la historia personal del piloto americano, gracias al cuidado puesto por parte de los desarrolladores para que nos sintamos en su piel. Entre tanto ir y venir por los cielos de todo el mundo pilotaremos aviones de todos los bandos, desde los P38 americanos a los Messerschmit 109 alemanes, pasando por los Spitfire británicos o los famosos Zero japoneses, fabricados por la conocida marca Mitsubishi. Alguno de ellos lo desbloquearemos en el modo campaña, sobre todo cumpliendo todos los objetivos secundarios, mientras que el resto podrá ser desbloqueado realizando una serie de desafíos. Tras cada misión se nos otorgará una serie de puntos de mejora, que podremos aplicar para «mejorar» las prestaciones de todos los aviones.

Gráficamente, a poco que estés interesado en los aviones o en la Segunda Guerra Mundial, disfrutarás con su excelente modelado, prácticamente calcado de sus diseños reales. Los escenarios disfrutan de multitud de detalles que los hacen muy creíbles; sin embargo, al igual que suele pasar en otros simuladores aéreos, perdemos bastante detalle cuando realizamos pasadas a baja altura, algo que no empaña el buen resultado de todo el conjunto ya que disfrutaremos de una gran sensación de velocidad y unas cámaras que nos permiten seguir plenamente el desarrollo de la acción. Si eres afortunado y disfrutas de un equipo de sonido 5.1 vivirás inmerso en un estruendo de ráfagas de ametralladora y apasionantes duelos «a cara de perro» en los cielos de Europa o el pacífico. Para darle aún más realismo al juego, nos deleitaremos con un excelente doblaje al castellano para la explicación de la misión aunque más tarde escucharemos voces en japonés, alemán e ingles en los distintos pilotos en combate. Eso sí, todas las conversaciones están subtituladas. Menos mal.



INFORMACIÓN ADICIONAL

¡A TUS SEIS!
En la mayoría de las misiones estaremos acompañados. Con el *pad* podremos dar órdenes para que acudan a defendernos o ataquen los blancos seleccionados.



POTENCIAL
Un excelente diseño grafico acompaña a un gran juego.

ESTILO
Es como estar en plena batalla; en más de una ocasión nos agacharemos ante nuestro sofá.

ADICCIÓN
Accesible pero nada fácil, no podrás parar y querrás pilotar todos los aviones.

LONGEVIDAD
Un buen puñado de misiones en campaña y algunas más de bonus nos entretendrán durante bastantes horas.



LO MEJOR
- AMBIENTACIÓN
- PILOTAR TANTOS MODELOS
- SONIDO

LO PEOR
- SIN XBOX LIVE

RESUMEN
El modo campaña, contexto histórico, control, modelado de los aviones y sonido atronador, forman un simulador espectacular.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,8//10



↑ Si jugaras realmente contra Shawnee, seguro que la dejabas ganar todo el tiempo.



↑ Una nueva versión del «choca esos cinco».



↑ Los turbo-disparos emiten ondas de choque azules.



↑ Las luchas son realmente peculiares.



↑ Repetición desde un punto de vista trasero.

Si Chiquito de la Calzada fuera comentarista

OUTLAW VOLLEYBALL

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **HYPNOTIX**
DISTRIBUIDOR: **TDK**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.SIMONSAYS.COM/SSIMKT/OUTLAWVOLLEYBALL**
PEGI: **+16**

PONER la esperanza en el humor -y más cuando se trata de un humor básicamente *yanki*- para hacer que un videojuego funcione es casi como invocar un fracaso automático en el mercado de habla no inglesa. Primero porque dificulta sobremanera la localización del juego ya que muchos de los chistes consisten en juegos de palabras intraducibles y, para hacer algo a lo Chiquito de la Calzada, como en *La espía que me achuchó*, mejor dejarlo estar. Segundo, porque si el juego no es realmente bueno, ya sabes, jugable, adictivo, divertido... todo eso que se le suele pedir a un buen título, está claro que el sentido del humor no sirve para mucho, excepto quizá para tomar clases en el punzante argot mediático-deportivo anglosajón. Lo cual resulta de limitada utilidad ya que, no nos engañemos, nadie va por la calle hablando de esa manera, por muy seguidor de Wyoming que sea.

Así las cosas, nos queda bien poco en este *Outlaw Volleyball* a lo que hincarle el mando. Los contendientes son divertidos, siguiendo la línea humorística general del juego, y se basan en tópicos como el chulo-playa hispano, la punk inglesa o la motera norteamericana, entre otros muchos, para darle una personalidad muy peculiar. Pero la gracia se agota cuando hemos visto un par o tres de veces la limitada variedad de animaciones que presentan los personajes al empezar el partido o al ganar y perder un punto.

Existen las típicas pruebas de habilidad que nos servirán para aumentar las características de nuestros protagonistas, parámetros como la velocidad, el ataque y la defensa. Éstas consisten en derribar objetivos al otro lado de la pista, servir con potencia o colocar la pelota en áreas de juego determinadas. Incluso resulta divertido tener que derribar uno por uno a dos hileras de espectadores que nos desafían bailando algo muy parecido a la *Macarena*. Pero tener que pasar una y otra vez por las mismas pruebas para entrenar a todos los personajes acaba por convertirse en algo tedioso.

En cuanto a la mecánica de los partidos, el problema del balón-bolea playero es que puede resultar demasiado insulso para un videojuego (a no ser que dicho videojuego se abrevie *DOAXBV*, claro está). Prácticamente la cosa se limita a pegar dos toques y enviar la pelota al otro lado de la pista o a bloquear el disparo del contrario en la red... por eso el juego ofrece algunas irreales variantes, como una pelota («patata caliente») que explota al final de una cuenta atrás (el equipo sobre cuyo campo se encuentre el esférico perderá el punto), pelotas que dejan dinamita en el suelo al golpearlo o bolsas de dinero que van creciendo a medida que se desarrolla cada punto. También existen los consabidos movimientos especiales, que pueden ejecutarse cuando la energía del personaje se encuentra al máximo, pero nada de esto salva a un juego que, sin ser técnicamente nada del otro mundo, ha escogido un tema y un enfoque demasiado locales como para llegarnos con alguna fuerza.



PROVOCA O GOLPEA
Cuando tu moral esté baja, presiona el botón blanco para iniciar una pelea con el equipo contrario. Resulta bastante divertido en modo multijugador.



POTENCIAL
Con Chiquito de la Calzada, Martes y Trece o Cruz y Raya como comentaristas, la cosa hubiera cambiado muy mucho.

ESTILO
La verdad es que las chicas presentes en el juego están de muy buen ver.

ADICCIÓN
Lo mejor, jugar a la «patata caliente» con los amigos.

LONGEVIDAD
Mucho por desbloquear: personajes, escenarios y desafíos. Si no te cansa, dura.

LO MEJOR
+ PERSONAJES CON CARISMA
+ LA MODALIDAD «PATATA CALIENTE»

LO PEOR
- HUMOR INTRADUCIBLE
- POCA PROFUNDIDAD ESTRATÉGICA
- PARTIDOS MUY LARGOS

RESUMEN
Puntuará más alto allende nuestras fronteras. Aquí es un título deportivo más con algunos buenos momentos multijugador.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6.0//10



↑ ¡Batman, nos atacan! Aunque esta vez no hay onomatopeyas como en la serie.



↑ Uno de los archienemigos de Batman, Fango, y éste es duro de pelar...



↑ Lucha cooperativa para dos jugadores. Divertido.

El mejor Batman, pero sigue sin llegarnos al corazón

BATMAN: RISE OF SIN TZU

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **UBISOFT MONTREAL**
- DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1-2**
- WEB: **WWW.UBI.COM/UK/GAMES/BATMANRISEOFSINTZUXBOX/**
- PEGI: **+3**

HAY QUE reconocer que no teníamos muchas expectativas puestas sobre este título a raíz de los anteriores *Batman* aparecidos en Xbox. La desconfianza inicial dio paso a un juego con una agradable jugabilidad, un poco monótona, pero bastante agradable (sobre todo en multijugador) y que nos ha hecho sentarnos ante la pantalla más horas de lo que en un principio hubiéramos imaginado.

Batman Rise of Sin Tzu es un *beat'-em-up* puro y duro a la antigua usanza, de los que ya no se hacen.

El planteamiento es bien simple. Mediante el uso de una cámara en tercera persona, Batman avanzará a lo largo de varios escenarios situados, cómo no, en Gotham City. Cuando se una a la aventura un segundo jugador, la cámara utilizará el *zoom* para enfocar a ambos personajes y el resultado es bastante satisfactorio. La única pega es que la cámara siempre apunta al frente por lo que en varias ocasiones no veremos a los enemigos que salen por nuestra espalda. Hay una gran diversidad de combinaciones de botones con los que efectuar gran cantidad de combos para machacar a los enemigos. Incluso hay algunos golpes específicos para dos jugadores; mientras uno agarra al matón, el otro le propina unas bonitas caricias. Aunque al principio estos movimientos no estarán disponibles, al conseguir puntos de experiencia se pueden desbloquear los nuevos combos imprescindibles en niveles más avanzados en el que la dificultad será bastante alta.

Batman no estará solo en su lucha contra el crimen. Le acompañan Robin, BatGirl y Nightwing, todos ellos evolucionables mediante los puntos de experiencia citados antes, y aunque las combinaciones de botones siempre son iguales, los movimientos variarán de un personaje al otro. Aparte del modo aventura, también hay un modo desafío que consiste en eliminar a un número determinado de enemigos o aguantar un tiempo prefijado. No aporta nada nuevo pero se agradece el interés de alargar el juego.

Gráficamente el juego ha sabido aprovechar el estilo de la serie animada y hay que reconocer que no queda mal. Efectos de luz bastante conseguidos, niebla volumétrica y unos efectos de partícula notables hacen que las explosiones sean bastante convincentes. Las animaciones son lo más destacado y los enfrentamientos contra los enemigos finales harán las delicias a los *fans*, tanto por su originalidad como por la espectacularidad de estos combates. Sin embargo, a pesar de sus virtudes, hay que reconocer que este *Batman* tampoco llega al nivel mínimo exigible. Se ha quedado en un quiero y no puedo, y muchos jugadores no podrán pasar por alto la poca imaginación en el diseño de los escenarios o la escasa IA de los enemigos.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Casi igual que la serie de dibujos. Buen nivel gráfico pero peca de niveles simplones y texturas poco vistosas.

ESTILO
Lo hemos visto mil veces con otras caras. No sorprende.

ADICCIÓN
Bastante alta si te gustan las cosas poco complicadas. Dar palizas en este tipo de juegos siempre ha sido divertido ¿no?

LONGEVIDAD
Cuatro personajes con los que jugar, varios niveles de dificultad y unos cuantos extras.

LO MEJOR
+ ENEMIGOS FINALES
+ MODO MULTIJUGADOR

LO PEOR
- MONÓTONO EN OCASIONES
- DISEÑO DE NIVELES SIMPLÓN

RESUMEN
Mejor jugar a este *Batman* acompañado porque la diversión aumenta exponencialmente que haciéndolo sólo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6.0 // 10

LOS APASIONADOS
DE LOS AUTOMÓVILES
YA TIENEN SU REVISTA EXCLUSIVA

AUTOMOVILES
EXCLUSIVOS
NÚMERO 3 · ESPAÑA 5 €

12 MODELOS DE ENSUEÑO

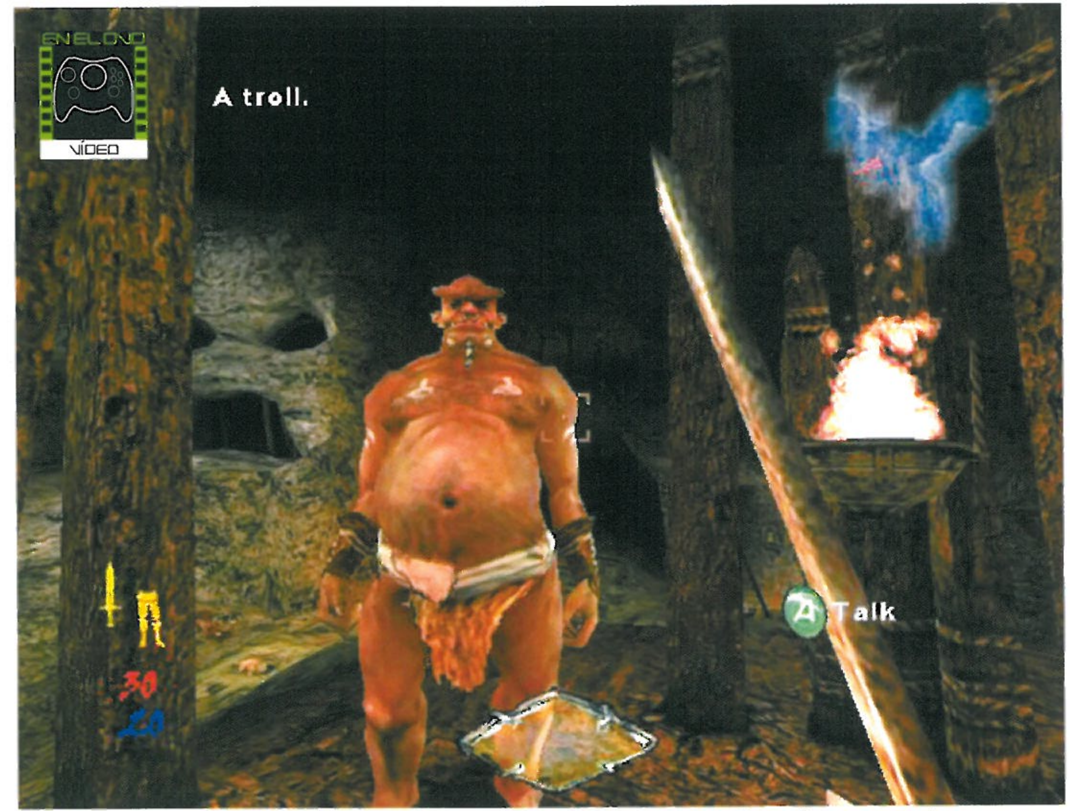
EL PADRE DEL FERRARI F40 CREÓ EL EDONIS,
EL AUTOMÓVIL DE SERIE MÁS RÁPIDO Y CARO DEL MUNDO

GRAN TURISMO POR EL EMPORDAN

BENTLEY
CONTINENTAL GT

Ya a la venta el número 3





Puedes establecer y romper alianzas según tu estado de forma. Veamos si este troll es un buen conversador...


Tiene mejor pinta que el original.


Hay una gran variedad de monstruos.


Arañas enormes, presencia obligada en las mazmorras.

Intenta *rolear* a punta de espada

ARX FATALIS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ARKANE STUDIOS**
EDITOR: **DREAMCATCHER INT.**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.ARXFATALIS-ONLINE.OM**
PEGI: **+16**

Arx Fatalis es una especie de *Underworld* moderno, muy influenciado por una jugabilidad típica de PC que, a buen seguro, la gran mayoría de usuarios de Xbox no habrán experimentado jamás. La versión para PC de *Arx* obtuvo el aplauso unánime de la crítica especializada hace un par de años, pero en el panorama consolero actual, una conversión para Xbox dotada de una mecánica obsoleta y unos gráficos cansinos lo tiene crudo contra la competencia.

El argumento es breve y sencillo: el jugador se encuentra en una ciudad subterránea de minas abandonadas poblada por unos moradores que se han visto obligados a dejar la superficie por culpa de la desaparición del sol. Una vez presentada la situación, le toca el turno a la inefable exploración de mazmorras tan típica en tiempos remotos.

Sin duda, el plato fuerte del juego radica en su interacción. Podrás utilizar o trasladar casi todos los objetos que encuentres en tu periplo. Si das con una hoguera apagada, por ejemplo, podrás prenderla con una antorcha para, a continuación, asar las magras costillas de unas ratas que cazaste poco antes con el fin de recuperar fuerzas. La interacción con los objetos da paso a otro de los puntos fuertes del título: la ausencia de linealidad. Puedes disfrutar del juego a tu antojo y afrontar los diversos desafíos a tenor de tu estado de forma y de la situación de las estadísticas de tu personaje. Además de los cuatro atributos principales (fuerza, constitución, inteligencia y destreza), el juego presenta nueve habilidades diferentes, las cuales te permiten ejecutar diversas acciones a lo largo de la aventura. Si, por ejemplo, tu personaje goza de una alta puntuación de sigilo, será capaz de apagar la antorcha de la pared con una botella de agua para cruzar entre las sombras un tramo plagado de duendes.

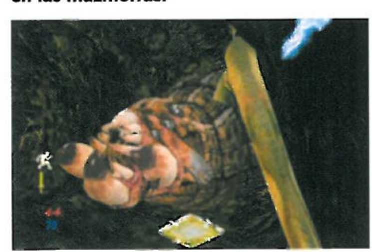
Los desarrolladores han llegado a afirmar que hay más de una manera posible de resolver todos y cada uno de los problemas del juego, dependiendo de las habilidades de cada jugador. De hecho, puedes incluso liquidar a todos los personajes no controlables del juego y completarlo para disfrutar de uno de los cinco posibles finales. Por desgracia, el elemento combativo deja bastante que desear y se reduce a un simple intercambio de golpes. Las armas se desgastan con el uso y pueden llegar a romperse, hecho que, seguro, te sacará de quicio.

El sistema de magia, por suerte, es bastante mejor (véase *Información Adicional*) y los puzzles tienen cierto encanto. No obstante, se trata de un juego demasiado anclado en el pasado. Si tenemos en cuenta que este tipo de títulos no suelen enganchar a la primera, no parece muy probable que *Arx* consiga hacerse con una nutrida base de usuarios en la generación Xbox.



INFORMACIÓN ADICIONAL

ABRACADABRA
La magia se ejecuta mediante un extraño sistema direccional. Recoge runas mágicas que combinen para crear hechizos. Es el típico procedimiento de prueba-error que acaba aburriendo.


Dosifica el uso de las armas porque no son eternas. Cuidado con ellas.

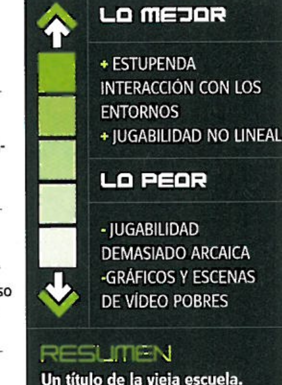
VEREDICTO

POTENCIAL
No es un juego atractivo, pero lo cierto es que los gráficos y los efectos son funcionales.

ESTILO
Explorador de mazmorras subterráneas: no esperes disfrutar de grandes paisajes.

ADICCIÓN
Si te va el mundo de los RPG no te costará pillarle el tranquillo. En caso contrario, la curva de dificultad es pronunciadísima.

LONGEVIDAD
La posibilidad de afrontar el juego de múltiples formas seguro que te anima a repetir la experiencia.



LO MEJOR
+ ESTUPENDA INTERACCIÓN CON LOS ENTORNOS
+ JUGABILIDAD NO LINEAL

LO PEOR
- JUGABILIDAD DEMASIADO ARCAICA
- GRÁFICOS Y ESCENAS DE VÍDEO POBRES

RESUMEN
Un título de la vieja escuela. Puede que te encante o que lo aborrezcas, pero no te dejará indiferente.


PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
6,2//10



Defiéndete contra las hordas constantes de suicidas, recoge las esferas verdes y cámbialas por efectivo.



¿Minis armados con metralletas? ¡Genial!



¿Redactarían el guión tras una buena farra?



Tras el Apocalipsis, el mundo es un lugar despiadado...



... casi tanto como el submundo de los túneles.

¡Bienvenidos al Infierno, supervivientes!

ROADKILL

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TERMINAL REALITY**
EDITOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.MIDWAY.COM**
PEGI: **+18**

CÓMO ES EL ESTILO de vida postapocalíptico? En todos los libros y películas en los que la civilización ha sucumbido a una guerra nuclear, un virus misterioso o un desastre natural, los supervivientes de la sociedad mundial han optado por un *modus vivendi* estereotipado, en el que cada uno se busca la vida por su cuenta y trata de hacer frente como puede a las pandillas que siembran el caos en las calles.

Roadkill no es ninguna excepción: una plaga de extensión mundial ha borrado de la faz de la tierra a los ciudadanos decentes; nuestro planeta se ha convertido en un auténtico infierno. Un forastero misterioso (tú, claro está), llega a la ciudad, con cara de pocos amigos, una esquirla en el hombro y una cuenta pendiente. Saca partido de estos tópicos peliculeros para entablar amistad con el jefe de una de las bandas locales y hacerle el trabajo sucio a lo largo y ancho de 30 niveles de conducción estructurados en misiones.

Así empieza lo que, a primera vista, parece un juego de carreras y disparos bastante entretenido. Por el contenido de las expeditivas escenas introductorias y la cantidad de civiles arrasados en los primeros cinco minutos de partida, queda claro que este título no es muy adecuado para los más pequeños. Siéntate al volante de 30 vehículos modificables y dedícate a asesinar, robar y destruir en las tres ciudades de Hell County. Recoge reforzadores, liquida a los enemigos y vence en las carreras para ganar más pasta; acto seguido, compra protecciones, armas y reforzadores de velocidad en el proveedor KwikFit Fitters y convierte a tu vehículo en un búnker rodante. Además, y por sorprendente que parezca en un título del género, el modo «Deathmatch multijugador» funciona a las mil maravillas.

Lástima que se trate de una temática tan manida. Ya se sabe que la dificultad de los juegos es cada vez mayor, pero cuando la IA de los enemigos pasa de «exigente» a «abusiva», la experiencia a los mandos acaba arruinándose. Para poder ser aceptado en una de las repetitivas misiones, debes acudir al centro de la ciudad. Varias de las bandas están en tu contra, pero si todos y cada uno de los vehículos que pululan por la ciudad se dedican a dispararte, te enfrentas a una dificultad exagerada y artificial.

A continuación debes conducir hasta la otra punta de la ciudad, no sin antes recuperar en parte tu maltrecha energía. Lo más probable es que cuando estés a punto de lograr tu objetivo, el castigo insoportable al que te somete hasta el último habitante (y su perro) de la ciudad acabe con tus huesos en el campo santo. Frustrante. El control de los vehículos, además, es horrible. El radio de giro de la mayoría de los coches parece más propio de un camión articulado, factor imperdonable en plena escapada.

Una lástima, porque se trata de un título con mucho potencial.



BUENA PIEZA
Deberás montar algunas armas con las piezas que hay esparcidas por la ciudad. Para encontrarlas, tendrás que echar mano de los mapas o bien comprar su localización.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos anodinos y entornos pequeños dentro de unos escenarios nada impresionantes.

ESTILO
Gore a saco y una banda sonora que revive los dorados años 80 con acierto.

ADICCIÓN
Misiones de fácil acceso que se tornan repetitivas por culpa de una trama poco trabajada.

LONGEVIDAD
Muchos vehículos y *power ups* por descubrir, lo único grande de este juego.

LO MEJOR
+ MUCHA VIOLENCIA
+ FOREIGNER SONANDO POR LA RADIO DEL COCHE

LO PEOR
- MISIONES REPETITIVAS
- RIVALES DEMASIADO DUROS
- PILOTAJE DE LOS VEHÍCULOS

RESUMEN
Imagina una versión de *Twisted Metal* con clasificación Triple X. Pues no se parece en nada a este juego.

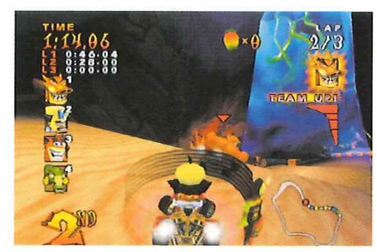
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
5,5//10

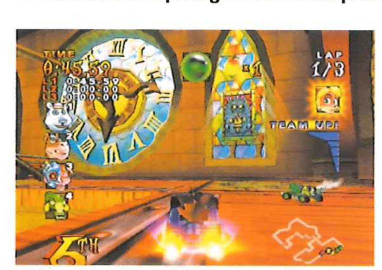


↑ Usa el reloj para paralizar a todos tus rivales.


↑ Carreras en mucho entornos.


↑ Esquiva los objetos de tus rivales.


↑ La mascara te protegerá de los ataques.


↑ Es el momento DJ Crash en el juego.

Siempre en la sombra

CRASH: NITRO KART

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **VICARIUS VISION**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-8 EN RED**
WEB: **WWW.CRASHBANDICOOT.COM**
PEGI: **+3**

En líneas generales, este título no es realmente un mal juego e incluso tiene algunos momentos divertidos, pero da la impresión de haberse realizado con prisa y sin muchas ganas, tratando de aprovechar el tirón que tiene el nombre de Crash Bandicoot entre los jugadores, una saga en decadencia desde que Naughty Dog vendiera la franquicia para realizar nuevos juegos y personajes.

En esta ocasión, el enemigo será el malvado emperador Velo, quien ha raptado a todo el mundo obligándolos a competir frente a sus hombres a lo largo de varios planetas para obtener su libertad, un total de cuatro mundos dividiéndose a su vez en diecisiete circuitos. La jugabilidad es realmente sencilla: escogemos un personaje, su kart y nos lanzamos a correr por cada circuito. Al igual que en su predecesor, *Crash Team Racing*, comenzaremos en un mundo central por el que nos desplazaremos según vayamos desbloqueando carreras. Ganando dichas competiciones, conseguiremos llaves hasta poder pasar al siguiente planeta, no sin antes superar alguna prueba que nos ponga el emperador, como vencer a sus mejores corredores. A lo largo de la carrera recogeremos diversos objetos, entre ellos las típicas cajas de crash repletas de manzanas, zonas en el suelo que nos dan turbo y otros con los que golpearemos a los rivales que osen adelantarnos, ¿suena divertido, no? Si y no. Si lo miras como un juego concebido para los más pequeños de la casa, sí, seguro que a ellos les encanta por su sencillez y su baja dificultad (exceptuando las últimas competiciones). Pero la impresión general es que todo resulta demasiado genérico y simple, sin nada que destacar. Esta impresión se ve reforzada por un apartado técnico algo mediocre, que muestra unas texturas con una resolución muy pobre. Siendo francos, parece un calco de la versión PS2 que a su vez parece un calco de la versión PSone, con mejores texturas y diseño de circuitos, y no hemos exagerado demasiado. Para colmo, «disfrutaremos» de notables ralentizaciones, además de comprobar como nunca va totalmente fluido a lo largo de las carreras, echando de menos una mayor sensación de velocidad. Se puede salvar el apartado del sonido, con unas músicas pegadizas y un doblaje al castellano simplemente pasable. La inspiración tampoco se nota mucho en el diseño de los circuitos: no recordamos ninguno que nos parezca especialmente destacable y eso no es nada bueno. La mayoría son demasiado cortos como para pensar en estrategias de cara a las siguientes vueltas.


↑ Los últimos circuitos te pondrán a prueba.



VIVIR DE LAS RENTAS
De notable éxito en sus primeras tres aventuras, Crash ha bajado el nivel en sus últimas producciones. Esperemos que sus actuales creadores piensen en regresar de nuevo a las plataformas para próximas versiones.



POTENCIAL
Escaso aprovechamiento del hardware de Xbox.

ESTILO
Tremendamente sencillo y sin demasiadas complicaciones.

ADICCIÓN
Diversión para los más pequeños de la casa.

LONGEVIDAD
Aunque al principio nos pueda parecer demasiado fácil, siempre nos queda el modo multijugador.

LO MEJOR
+ CONTROLAR A CRASH
+ 17 CIRCUITOS
+ DOBLAJE AL CASTELLANO

LO PEOR
- APARTADO TÉCNICO JUSTITO
- DEMASIADO FACILÓN

RESUMEN
Confiábamos en disfrutar de un título jugable y divertido, pero nos hemos sentido decepcionados.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



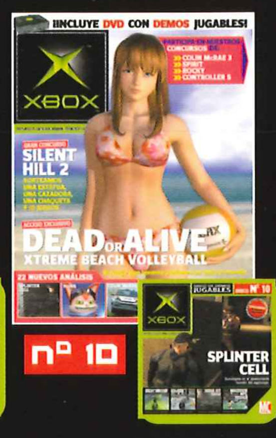
NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS



















CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ________________ Firma: ________

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8

☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15

PLAYLIVE

ADIÓS A LA NAVIDAD

¿QUÉ TAL se han portado los Reyes Magos? La tradicional avalancha de títulos navideños ya queda atrás y arroja un suculento balance para el objeto de esta sección. Ya están disponibles, al menos, una decena de nuevos títulos y todos de gran nivel. Desde el ansiado *Project Gotham Racing 2* al visualmente innovador *XIII*, pasando por los intensos *shooters Rainbow Six 3, Counter-Strike* e *Island Thunder*, el logrado *Amped 2*, el original *Crimson Skies*, el brillante *Top Spin*, el adictivo *NBA Inside Drive 2004* o el entretenido último juego del universo *Star Wars*, *Jedi Knight: Jedi Academy*. No está nada mal.

Otros títulos, sin embargo, no han logrado llegar a la fecha prevista. La versión Xbox de *Unreal 2: The Awakening*, con su nuevo modo *on line* «XMP», se ha retrasado hasta el mes de febrero. Por su parte, *Sega GT Online*, la nueva versión del título publicado en 2002, también ha dejado pasar el cambio de año sin asomar la cabeza. Con todo, cualquier usuario de *Xbox Live* dispone de suficientes opciones como para permanecer entretenido las próximas semanas.

Live Noticias

MICROSOFT EMPIEZA A COBRAR

Para Mechassault y Dance Revolution

POR PRIMERA VEZ, Microsoft ha decidido cobrar a los usuarios que quieran descargar vía *Xbox Live* los últimos contenidos publicados para *MechAssault* y *Dance Dance Revolution Ultramix*. En ambos casos, la compañía carga la cantidad de 5,20 € en la tarjeta de crédito facilitada al darse de alta en *Xbox Live*.

La descarga para *MechAssault* ofrece dos nuevos tipos de juego -*Check It* y *Take It*- más tres nuevos mapas -Secret Outpost, Magma Fields y City Under Siege-. El contenido para *Dance Dance Revolution* -el juego de baile que todavía no ha sido publicado en España- consiste en un *pack* de canciones con cinco temas nuevos. Es la primera vez que Microsoft cobra por unos contenidos que se venían distribuyendo sin coste adicional. Es de suponer que, dependiendo del éxito de la medida, Microsoft profundizará en la vía de los contenidos de pago o no.

Sin embargo, otros juegos continúan recibiendo jugosas novedades a través de *Xbox Live* y de forma totalmente gratuita. *Splinter Cell*, por ejemplo, cuenta con dos nuevos niveles -*Vselka Infiltration* y *Vselka Submarine*- ya disponibles (ambos, por cierto, van a ser distribuidos en los próximos meses en nuestro DVD). Lo mismo que *Ghost Recon: Island Thunder* cuyos mapas responden a los nombres de *Refinery* y *Beach*. Para cuando leas estas líneas, también deberán estar disponibles otros dos llamados *Ghost Town* y *Train Depot*.

STAR WARS: BATTLEFRONT

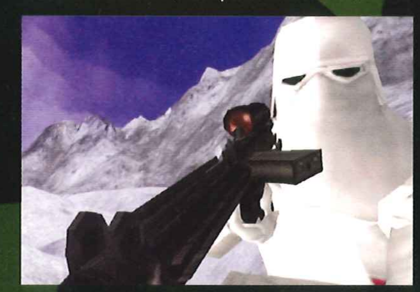
Será un juego de acción enfocado al modo *on line*

SEGÚN han publicado diversos medios *on line*, LucasArts ha confirmado extraoficialmente un nuevo juego basado en *Star Wars*, un título que irá enfocado al juego *on line*, tanto las versiones de consola como la de PC. Y, además, será un juego bélico estilo *Battlefield 1942*.

Probablemente, a muchos no os sonará ese nombre. *Battlefield 1942* es un juego *on line* de acción en primera persona, desarrollado por Digital Illusions y editado por Electronic Arts, que ha destacado por ofrecer una extraordinaria jugabilidad tanto por tierra como por aire, a pie o a bordo de todo tipo de vehículos. Vamos, como el multijugador de *Halo* pero ambientado en la Segunda Guerra Mundial y a una escala mucho mayor que incluía hasta 64 jugadores conectados en la misma partida. El juego estaba siendo desarrollado para PC y Xbox. Desgraciadamente, Electronic Arts decidió cancelar el desarrollo de la versión Xbox a principios del año pasado (aunque vuelven a sonar con fuerza rumores acerca de su futura publicación).

Battlefront será la oportunidad de recuperar un excitante planteamiento de juego con el atractivo de la licencia *Star Wars*. LucasArts no ha facilitado por el momento más detalles sobre el juego, aunque parece ser que no faltará el correspondiente nivel emulando la batalla del planeta helado Hoth. *Star Wars: Battlefront* será publicado en el segundo trimestre de 2004 para Xbox, PC y PS2. Del desarrollo se encarga Pandemic Studios (*Full Spectrum Warrior*).



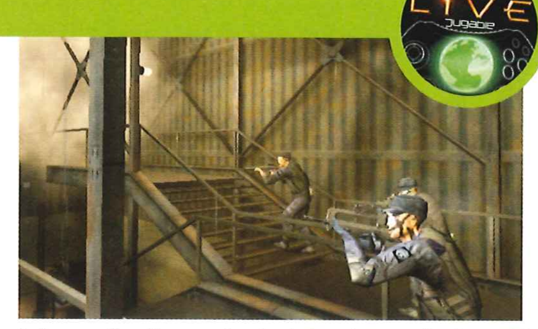




Live Análisis



↑ *Xbox Live* es el entorno adecuado para *Rainbow Six 3*.



↑ La coordinación con el resto de jugadores es fundamental.





*****

Tan buena como era la campaña *off line*, *Xbox Live* se impone sin problemas como la elección preferente de juego.







El shooter de referencia en Xbox Live

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

RAINBOW SIX se ha convertido en un éxito absoluto en *Xbox Live* y no es para menos ya que este título ofrece todas las opciones de juego que pueden pedirse. Las misiones de la campaña *off line* pueden jugarse en cooperativo tal cual o prescindiendo de la presencia de los rehenes y atacando a saco a por los terroristas. Las partidas *on line* también pueden jugarse en modo «Supervivencia» -gana el último jugador con vida-, «Supervivencia por equipos» -el más empleado en *Live*- o «Tirador Preciso» -*deathmatch*-. Este último es el que, de momento, menos éxito está teniendo, quizás por que la jugabilidad de *Rainbow Six* no es la más adecuada para esa modalidad.

Pero es que, además, la fórmula general gana muchos enteros tras el salto al *Live*. Como ya sabían los usuarios de *Wolfenstein*, la combinación de juego en equipo en adición al *Communicator* resulta una de las más atractivas para un *shooter* en primera persona. Y *Rainbow Six* se ve muy beneficiado de ello, de un notable control y del diseño de las misiones. *Xbox Live* aparece integrado con el juego desde el primer menú y la función «Optimach» permite configurar incluso el idioma de la partida. Ahora mismo es el *shooter* de referencia en *Xbox Live*.

Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Conan	Cauldron	TDK	Acción	Diciembre 2004
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Operation Flashpoint	Bohemia Int.	Codemasters	Shooter por equipos	2004
Race Driver 2: URS	Codemasters	Codemasters	Carreras	Primavera 2004
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Verano 2004
Unreal II: The Awakening	Tantalus	Atari	Shooter	Diciembre 2004



Vive Live

Jugar en *Live* se ha convertido en un estilo de vida.
Pregunta a quienes lo han probado y te contestarán que es completamente distinto a jugar *on line* en cualquier otro sistema. Es cierto, desde hace años se puede jugar en Internet en un PC y el resto de las consolas también ofrecen esta opción. Sin embargo, *Xbox Live* es el mejor servicio de juego *on line* que hay. *Xbox Live* es lo mejor y punto. Hace meses que repetimos lo mismo: conéctate a *Xbox Live*, anímate y pruébalo... Y te aseguramos que tenemos muchas razones para insistir tanto. *Xbox Live* representa lo mejor del presente de los juegos. No hace falta esperar: el servicio se lanzó en España y en siete países europeos más el 14 de marzo de 2002 y cuenta con centenares de miles de usuarios en todo el mundo. Podríamos empezar desde los orígenes y decir que el juego es una actividad social. Los videojuegos se han convertido en unas de las opciones de entretenimiento preferidas en la era digital que vivimos y han dejado de ser una actividad individual para transformarse en una actividad de grupo. Hasta ahora has disfrutado de los juegos a solas o con un par de amigos. ¿No te apetecería buscar a tus contrincantes entre los más de 500.000 jugadores conectados a *Live*? Además, puedes hablar con todos a través del auricular con micrófono *Xbox Communicator*. No es lo mismo teclear «socorro» que gritarlo a todo el equipo, por no hablar del pique que puede suponer hablar mientras se juega, reírse, enfadarse y compartir opiniones. Por si fuera poco, en *Live* puedes seguir actualizando tus juegos con múltiples descargas de personajes, niveles y estadísticas, así como ver las puntuaciones de los jugadores de todo el mundo, y sobre todo de tus amigos y enemigos.
Y si después de todo esto no te hemos convencido, no te queda más remedio que probar *Live* y comprobar tú mismo lo divertido que puede llegar a ser. Nunca fue más sencillo. En la revista hemos incluido una tarjeta que te permite probar el servicio gratis durante dos meses. Al finalizar este periodo de prueba puedes darte de baja (ni a un loco se le ocurriría) o seguir jugando a lo grande en *Xbox Live*. Estamos convencidos que seguirás, pues tras probar a jugar con gente de todo el mundo y hablar con ellos, ya no habrá vuelta atrás. No es una amenaza, sino una promesa. ¡Te lo pasarás en grande!

Xbox Live™. Ponte en línea - Consigue tu Xbox Live hoy.
Pruébalo durante 2 meses
Entra en la nueva era del juego en banda ancha y descubre cómo se juega de verdad.
Microsoft

¿QUÉ HACE FALTA PARA CONECTARSE?

Para empezar a disfrutar de los dos meses de prueba de *Live* necesitas dos cosas: una conexión a Internet de banda ancha y una tarjeta de crédito. La conexión a Internet tiene que ser ADSL o por cable. Una línea RDSI no es suficiente y las conexiones por satélite no funcionan. Consulta con tu proveedor o con una tienda especializada los tipos de conexión y las tarifas disponibles. Entre los proveedores que soportan *Xbox Live* se encuentran Telefónica, AUNA y Wanadoo. El segundo elemento necesario es una tarjeta de crédito. No han faltado críticas a esta decisión. Sin embargo, se trata de un método de certificación muy seguro y a prueba de engaño. Cabe destacar que para la prueba de dos meses que te ofrecemos no se te cobrará ningún cargo en tu tarjeta. Si al finalizar la prueba decides seguir en *Live*, puedes escoger una suscripción anual de 59,99€ o mensual, de 6,99€. El cargo se te cobrará automáticamente en tu tarjeta de crédito. Además, puedes usar una tarjeta de crédito de prepago.

Siempre conectado: una vez conseguido tu Identificativo, puedes acceder a Internet con un PC y observar todas tus estadísticas, el calendario de los eventos, acceder a tu lista de amigos y ver quién está conectado.



Banda Ancha

Xbox Live ha sido creado para funcionar con la mayoría de las conexiones a Internet de banda ancha. Microsoft certifica a los proveedores que forman parte de su plan de Compatibilidad de *Xbox Live* con el logo «Compatible con Xbox». Si tu proveedor no tiene el logo, contacta con él para comprobar que la conexión sea compatible con *Xbox Live*. Lo mismo ocurre con los routers. Si el tuyo no tiene el logo, comprueba con tu proveedor que funcione con *Xbox Live*. Encontrarás un listado de proveedores del Plan de Compatibilidad en www.xbox.com/live. Si bien la mayoría de las conexiones y routers funcionan perfectamente, es aconsejable contactar para asegurarse de su plena compatibilidad.

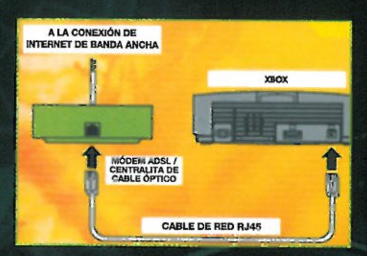
CÓDIGO DE SUSCRIPCIÓN

Se trata de un código que te permite acceder a *Xbox Live* durante un periodo de prueba de dos meses. La oferta es válida sólo para quienes se suscriben por primera vez al servicio y no se puede usar conjuntamente con otras ofertas o descuentos. Asimismo, si al finalizar los dos meses no te suscribes y decides seguir en *Live* por medio de otra oferta, perderás tu cuenta, tu nombre y los puntos hasta entonces acumulados.

Tipos de Conexión

HAY TRES MANERAS DE CONECTARSE A *XBOX LIVE*

» CONEXIÓN DIRECTA



¿QUÉ NECESITAS?

- » Un módem de banda ancha con un puerto Ethernet
- » Cable de red

HAY QUE DESTACAR QUE:

- » Es la forma de conexión más rápida
- » Es ideal si no quieres compartir la conexión a Internet con un ordenador
- » No podrás acceder a Internet simultáneamente desde tu PC y Xbox. Tienes que mover el cable y conectarlo a cada periférico cuando quieras acceder a Internet

ESCOGE ESTA OPCIÓN SI:

- » No te importa mover el cable entre el PC y Xbox
- » No tienes un PC conectado a Internet y quieres tener tu Xbox siempre conectada a *Live*

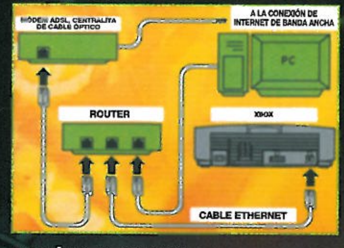
INSTRUCCIONES

- » Apaga Xbox y el cable módem o ADSL antes de conectar cualquier cable
- » Conecta el cable de salida del módem al puerto de conexión que se encuentra en la parte trasera izquierda de Xbox
- » Enciende el módem y luego Xbox sin ningún disco en la bandeja de DVD de la consola
- » Te aparecerá el menú de *Xbox Live* en la pantalla. Sigue las instrucciones y suscríbete al servicio

Si tienes cualquier problema de conexión a *Xbox Live* llama al número de soporte técnico de tu ISP:

- **» Auna: 015**
- **» Telefónica: 1004**
- **» Wanadoo: 902 011 902**

» CONEXIÓN A TRAVÉS DE UN ROUTER



¿QUÉ NECESITAS?

- » Módem de banda ancha con salida de red Ethernet
- » 3 cables de red
- » Router (ADSL / Cable)

HAY QUE DESTACAR QUE:

- » Permite navegar con el PC y jugar en *Live* de forma simultánea
- » Puedes acceder a *Xbox Live* incluso cuando tienes el PC apagado

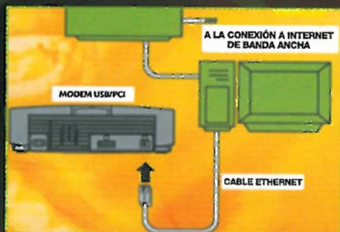
ESCOGE ESTA OPCIÓN SI:

- » Quieres jugar en *Xbox Live* y bucear en Internet con el PC al mismo tiempo
- » No quieres mover el cable entre el PC y Xbox cada vez que quieres conectarte
- » Ya tienes una red local en casa y tan sólo necesitas conectar Xbox al router

INSTRUCCIONES

- » Apaga Xbox y el cable módem o ADSL antes de conectar cualquier cable
- » Conecta el cable de salida Ethernet del módem al puerto de conexión del router
- » Conecta uno de los cables de salida Ethernet del router a la entrada Ethernet del PC
- » Conecta uno de los cables de salida del router al puerto de conexión que se encuentra en la parte trasera izquierda de Xbox
- » Enciende módem, router y PC
- » Comprueba que tienes acceso a Internet
- » Si no puedes acceder a la red, comprueba en las instrucciones del router qué tipo de configuración aconsejan para acceder a Internet
- » Enciende el módem y Xbox sin ningún disco en la bandeja de DVD de la consola
- » Te aparecerá el menú de *Xbox Live* en la pantalla. Sigue las instrucciones y suscríbete al servicio

» CONEXIÓN A INTERNET COMPARTIDA



(Utiliza la función ICS de Windows en el PC para conectar Xbox a Internet)

¿QUÉ NECESITAS?

- » Un puerto de red libre en tu PC
- » Un cable de red cruzado

HAY QUE DESTACAR QUE:

- » Tienes que tener el PC encendido cada vez que entras en *Xbox Live*
- » Si tu ordenador no tiene una tarjeta de red, tienes que instalar una
- » ICS es una función de Windows Millenium Edition (ME), Windows 2000, Windows 98SE y Windows XP

ESCOGE ESTA OPCIÓN SI:

- » El acceso a Internet de Banda Ancha soporta sólo módems USB
- » Prefieres comprar e instalar una tarjeta de red interna o externa para tu PC, en vez de adquirir e instalar un router

INSTRUCCIONES

- » Apaga Xbox, el cable módem o ADSL y el PC antes de conectar cualquier cable
- » Conectar el cable USB de salida del módem a uno de los puertos USB del PC
- » Conecta el cable de salida Ethernet del PC al puerto de conexión que se encuentra en la parte trasera izquierda de Xbox
- » Enciende el módem y el PC
- » Comprueba que tienes acceso a Internet
- » Si no tienes acceso a la red, configura ISC para conectarte
- » Enciende el módem y Xbox sin ningún disco en la bandeja de DVD de la consola
- » Te aparecerá el menú de *Xbox Live* en la pantalla. Sigue las instrucciones y suscríbete al servicio

Diccionario

Algunas siglas de Internet

- **» ADSL**: Acrónimo de Asynchronous Digital Subscriber Line. Un sistema que permite transmitir información digital por banda ancha por los cables de la conexión telefónica.
- **» Kbps**: Kilobit por segundo. Es la unidad de medida de la velocidad de transmisión de datos.
- **» ISP**: Internet Service Provider. Es la compañía que te da acceso a Internet, como Telefónica, AUNA, Wanadoo etc.
- **» ISDN**: Integrated Services Digital Network. Lo traducimos como RDSI. La primera y ya anticuada forma de acceso rápido a la red. 128Kbps no están mal para descargarse información de la Red, pero no es suficiente para disfrutar de *Live*.
- **» Dial-up**: Así se llaman las conexiones por módem analógico. Los modelos más rápidos no superan los 56 Kbps. Siguen siendo una buena opción para quienes sólo utilizan el correo electrónico, pero para *Xbox Live* son demasiado lentos.
- **» Ethernet**: El sistema que utilizan las LAN (redes locales), que suelen montarse en las oficinas. Gracias a la difusión de la banda ancha, cada día hay más redes domésticas.
- **» LAN**: Local Area Network. Es una red de acceso local que permite conectar varios PC o varias Xbox por medio de *System Link*.

Xbox Communicator

El *Voice Communicator* no está incluido en la oferta de prueba de dos meses. Para disfrutar a tope de las funciones de *Xbox Live* este periférico es indispensable. Ahora se puede adquirir por separado del *Starter Kit* por 29,99€.

SIN PALABRAS. La oferta de prueba de dos meses no incluye la opción de comunicación por voz. Para activarla es necesario adquirir el *Starter Kit*, que incluye el auricular con micrófono sin manos, o directamente el *Xbox Communicator*, que se puede comprar por separado.

Ofertas de operadoras españolas

auna





Aprovecha esta oferta especial para tu Xbox:



- ALTA GRATIS AL NET 300 (ahorro de 60,10€)
- INSTALACIÓN GRATIS (ahorro de 60,10€)
- 2 MESES DE CONEXIÓN GRATIS (Internet)
- 2 MESES DE SUBSCRIPCIÓN GRATIS A XBOX® LIVE™
- JUEGO XBOX® COUNTER-STRIKE®
- XBOX® COMMUNICATOR



Para contratar esta promoción llama gratis al 1015

Línea ADSL Telefónica

Telefónica te ofrece una solución completa y versátil. Puedes optar por la tradicional solución cableada o apostar por la comodidad con la conexión inalámbrica. Independientemente de dónde se encuentre la conexión, podrás conectar tu consola Xbox sin cables gracias al router inalámbrico y al adaptador incluido en la oferta.

Elige la opción que más se ajuste a tus necesidades, Telefónica tiene el kit ADSL que tú necesitas.

Con la línea ADSL de Telefónica podrás disfrutar de tarifa plana 24 horas al día para conectarte a Internet.



↑ El Starter kit Xbox Live, la clave del juego online en Xbox

↑ Uno de los routers convertibles en inalámbricos de la oferta de Telefonica

← No pagues cuotas hasta febrero de 2004 (Promoción válida hasta el 7/01/2004). También puedes solicitar la instalación a domicilio del kit ADSL adquirido (conlleva un coste adicional).

Contrátalo llamando al 1004 o a través de www.telefonicaonline.com/xbox



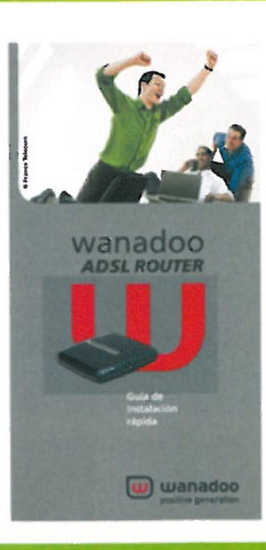
Acércate a cualquier punto de venta de esta promoción y llévate el pack ADSL más completo por tan sólo 99,99 € (PVPR).





Xbox Live es el servicio online de juego de Xbox. El Pack de inicio incluye el auricular con micrófono Xbox Comunicator, una suscripción de 12 meses al servicio Xbox Live y las demos de los juegos MotoGP y Whacked!™. Para conectarse a Xbox Live el usuario necesita una conexión de banda ancha, que se ofrece conjuntamente en este pack a un precio excepcional.

Disfruta navegando con Wanadoo ADSL Router las 24 horas del día a un precio de 39 €/mes. Ahora con ROUTER 4 PUERTOS Y ALTA GRATIS, puedes crear tu propia red interna conectando hasta 4 ordenadores. Disfruta además de la IP FIJA GRATIS para convertir tu equipo en un servidor de correo, web o FTP.





Características del NET 300 de AUNA

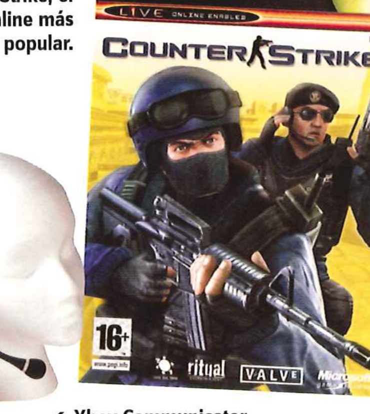
- Hasta un 25% más rápido que el ADSL
- Mayor velocidad en el juego
- Tarifa plana de Internet 24 h
- Navega a gran velocidad (300/150 kbps)
- Espacio para tu web de 25 MB
- 2 cuentas de correo POP y Webmail de 25 MB cada una
- Soporte técnico permanente (24h)





- Para acogerse a la promoción es necesario disponer de una consola Xbox registrada (para registrar tu Xbox llama gratis al 900 94 89 52)
- Alquiler del Cable-módem 9€/mes. A los clientes que se hayan dado de alta en el servicio Net antes del 31/12/2003 se les aplicará una promoción del 100% de descuento en el alquiler del Cable-módem.
- Promoción válida para nuevas contrataciones del Net 300, o descuento equivalente en Pack Net 300, Pack TV 300 o Todo Incluido 300, por un período mínimo de 1 año de duración.
- Precios vigentes el 1/1/2004. Promoción vigente hasta el 15 de febrero.
- Impuestos indirectos no incluidos.

→ Y llévate gratis Counter-Strike, el juego online más popular.



← Xbox Communicator, para hablar mientras juegas.

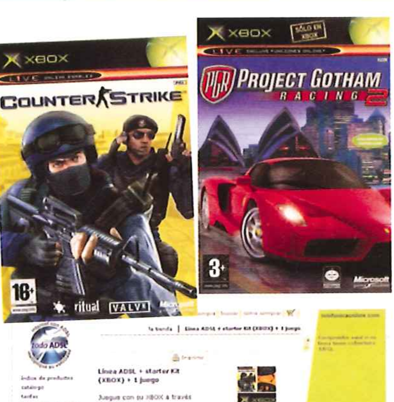
SI NO TIENES LÍNEA ADSL

- Solución cableada. Incluye: kit ADSL Módem Router Convertible en Inalámbrico + Starter Kit (XBOX) + 1 juego a elegir entre el Counter Strike y el Project Gotham City 2 + cable
- Solución inalámbrica. Incluye: kit ADSL + Módem Router Convertible en Inalámbrico + Tarjeta PCMCIA Inalámbrica + Starter Kit (XBOX) + 1 juego a elegir entre el Counter Strike y el Project Gotham City 2 + conversor Ethernet Wireless + cable

SI TIENES LÍNEA ADSL CON MÓDEM ROUTER

- Solución cableada. Incluye: Starter Kit (XBOX) + 1 juego a elegir entre el Counter Strike y el Project Gotham City 2 + cable
- Solución inalámbrica. Incluye: equipamiento ADSL Inalámbrico Unidad Pase Premium + Starter Kit (XBOX) + 1 juego a elegir entre el Counter Strike y el Project Gotham City 2 + conversor Ethernet Wireless + cable





→ Al comprar tu Kit ADSL puedes elegir entre Counter-Strike o Project Gotham Racing 2 para llevartelos junto con el Starter Kit Xbox Live a un precio muy especial.





Con Wanadoo ADSL WiFi disfrutarás de Acceso a Internet sin Cables, lo que te permitirá una total movilidad a la hora de conectarte, obteniendo además una mayor calidad y seguridad en las conexiones. Contrátalo por tan sólo 59,90€ más, y te llevarás gratis un adaptador USB inalámbrico.



Disponible en:











Presenta este cupón en tu tienda Centro Mail habitual y llévate el juego que tú quieras de Microsoft para Xbox Live con un 50% de descuento.



↑ Date de alta en ADSL Wanadoo y en Xbox Live* y conseguirás dos juegos gratis: Project Gotham Racing 2 y Counter-Strike. Te los enviarán directamente a tu casa una vez comprobado el registro en ambos servicios.

* Para darse de alta en Xbox Live se requiere tarjeta de crédito Visa, MasterCard (EuroCard) o American Express.



ANÁLISIS DIRECTORIO

LA ELITE DE LA XBOX

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED 2

Analizado: ROX 22
Género: *Snowboard*
El nuevo rey de la montaña; el referente de los futuros juegos de acción extrema.
9,0



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Analizado ROX 02
Género: *Snowboarding*. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. **8,7**



BLINX:THE TIME SWEEPER

Analizado ROX 10
Género: Plataformas.
Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. **9,0**

4X4 EVO 2	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.	5,5
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	**Analizado** ROX 19	**Género:** ETR	Agradará a muchos «jugones» pero defraudará a los auténticos seguidores de la saga.	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	**Analizado** ROX 07	**Género:** Béisbol	La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.	7,0
ALTER ECHO	**Analizado** ROX 21	**Género:** Acción	Empieza muy bien pero pronto se convierte en algo repetitivo y la originalidad desaparece.	6,9
ANTZ EXTREM'E RACING	**Analizado** ROX 08	**Género:** Carreras	Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	**Analizado** ROX 03	**Género:** Surf	Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.	6,9
ARCTIC THUNDER	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.	5,9
ATV: QUAD POWER RACING 2	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Por fin un juego de *quads* decente.	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.	3,1
BARBARIAN	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat'em-up	Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.	3,5
BATMAN: VENGEANCE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Mech shoot-'em-up	Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.	8,1
BIG MUTHA TRUCKERS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Conducción	Valiente intento de crear un juego original.	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** RPG Arcade	Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.	7,0
BLOOD OMEN 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Acción / Aventura	Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.	6,9
BLOOD WAKE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras / Acción	Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».	4,5
BLOODRAYNE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.	7,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	**Analizado** ROX 09	**Género:** Beat-'em-up	Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.	2,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	**Analizado** ROX 21	**Género:** Arcade	Sin grandes complicaciones, consigue entretener a quienes lo están jugando.	7,9
BURNOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.	7,9
BUSCANDO A NEMO	**Analizado** ROX 21	**Género:** Plataformas 3D	Tiene la peculiaridad de que todo transcurre bajo el agua con un pez payaso como *prota*.	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Beat-'em-up 2D	Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.	7,9
CEL DAMAGE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras	Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.	5,5

BRUTE FORCE



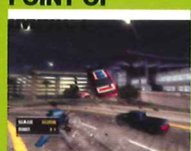
Analizado ROX 17
Género: Acción
Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. **8,5**

BUFFY LA CAZAVAMPIROS



Analizado ROX 8
Género: Acción / Aventura
Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. **8,5**

BURNOUT 2: POINT OF



Analizado ROX 16
Género: Carreras.
Un juego de coches arcade 100% adictivo y espectacular gracias a sus modos de juego.
9,0

CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02



Analizado ROX 4
Género: Fútbol estrategia. Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas. **8,8**

CIRCUS MAXIMUS	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.	3,5
CLUB FOOTBALL	**Analizado** ROX 21	**Género:** Deportivo	Nivel técnico elevado, muchas opciones de juego; muy recomendable para seguidores del Madrid y Barça.	7,6
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Estrategia	Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.	8,4
CONFLICT: DESERT STORM	**Analizado** ROX 08	**Género:** Shooter por equipos	A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.	8,3
CRASH	**Analizado** ROX 06	**Género:** Conducción	No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.	6,8
CRAZY TAXI 3	**Analizado** ROX 09	**Género:** Conducción arcade	Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.	7,8
CRIMSON SEA	**Analizado** ROX 15	**G:** Acción en tercera persona	Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.	8,5
D&D: HEROES	**Analizado** ROX 22	**Género:** RPG	Nos hará pasar largas horas a la antigua usanza. Un juego de tablero en Xbox muy recomendable.	7,5
DAKAR 2	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Carreras	Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.	6,8
DARK ANGEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción	Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.	4,5
DARK SUMMIT	**Analizado** ROX 03	**Género:** Snowboarding	Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	**Analizado** ROX 02	**Género:** BMX	Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento.*	3,1
DEAD TO RIGHTS	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.	7,0
DEADLY SKIES	**Analizado** ROX 04	**Género:** Simulador de vuelo	Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.	7,5
DEFENDER	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.	6,0
DIE HARD: VENDETTA	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal.	4,0
DINASTY WARRIORS 4	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Lucha	Diversión, adicción y sobretodo el largo tiempo que nos proporciona son sus mayores valores.	8,0
DINO CRISIS 3	**Analizado:** ROX 22	**G:** Acción en tercera persona	Sería un juego muy digno si no fuese por el sistema de cámaras que lo hace injugable.	6,0
DR MUTO	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.	8,0
EGGO MANIA	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.	6,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Shooter	Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.	7,7
ENCLAVE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	Un juego que sólo divertirá a unos pocos.	6,9
ENTER THE MATRIX	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	**Analizado** ROX 04	**Género:** Deportes de invierno	Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.	5,0

COLIN McRAE RALLY 3



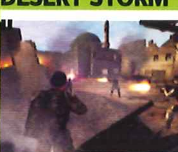
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro.
9,0

COLIN MCRAE RALLY 04



Analizado ROX 20
Género: Carreras
El Rey vuelve con más fuerza. No hay mejor juego de rallies que éste.
9,4

CONFLICT DESERT STORM



Analizado ROX 20
Género: *Shooter* en primera persona. Acción en primera persona junto a elementos de simulación. Extraordinario. **8,5**

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

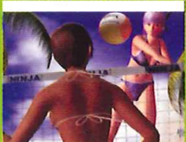


Analizado ROX 4
Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas.
8,7

DEAD OR ALIVE 3

Analizado ROX 2 **Género:** Beat-'em-up. Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. 9,3

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



Analizado ROX 13 **Género:** Voleibol Un lujo para la vista y un manantial de diversión. 8,9

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY



Analizado: ROX 22 **Género:** Acción EA finaliza la mayor saga literaria de todos los tiempos con un juego de acción increíble. 9,3

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES



Analizado ROX 14**Género:** Acción / Aventura. Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. 8,5

ESPN NBA BASKETBALL	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Deportes	Sega es, de momento, la única firma que hace sombra a EA en esto del basket.	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	**Analizado** ROX 06	**Género:** Snowboarding	Un más que interesante juego de *snowboard*.	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Acción	Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B».	6,0
F1 CAREER CHALLENGE	**Analizado** ROX 17	**Género:** Carreras	Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes.	6,9
FILA WORLD TOUR TENNIS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Tenis	No es la mejor opción para los amantes del tenis.	2,8
FIREBLADE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.	4,0
FORD RACING 2	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Carreras	La física de los vehículos arruina un conjunto que debió alcanzar el notable.	5,7
FREAKY FLYERS	**Analizado** ROX 21	**Género:** Conducción	Un arcade de conducción con algunas ideas originales que reparte diversión.	7,0
FREEDOM FIGHTERS	**Analizado** ROX 20	**Género:** Acción	Un magnífico equilibrio entre acción descerebrada y táctica de guerrillas.	8,0
FREESTYLE METALX	**Analizado** ROX 21	**Género:** Carreras	Absorbente, difícil y muy variado; el mejor juego de motocross del catálogo de Xbox.	7,8
FURIOUS KARTING	**Analizado** ROX 12	**Género:** Carreras	Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos.	6,0
FUZION FRENZY	**Analizado** ROX 02	**Género:** Party Game	A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos.	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	**Analizado** ROX 07	**Género:** Aventura arcade	Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad.	4,0
GENMA ONIMUSHA	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas.	6,5
GLADIATOR	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Lucha	Peleas y duelos a espada; bien presentado pero echado a perder por los problemas con la cámara.	6,7
GLADIUS	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Lucha	Un título que quizás despierte la curiosidad de algunos jugadores entre tanto clon de otras cosas.	6,8

F1 2002



Analizado ROX 4 **Género:** Carreras Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes. 8,7

FIFA 2002



Analizado ROX 4 **Género:** Fútbol EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol. 9,2

FIFA 2003



Analizado ROX 10 **Género:** Fútbol Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA. 9,4

FIFA FOOTBALL 2004



Analizado: ROX 22 **Género:** Deportes El mejor simulador de fútbol incluye todas las licencias y una jugabilidad extraordinaria. 8,7

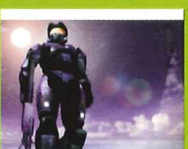
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	**Analizado** ROX 10	**Género:** BMX	Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk.	1,5
GROUP S CHALLENGE	**Analizado** ROX 21	**Género:** Conducción	Un carreras entretenido que, gracias al modo carrera, nos llevará su tiempo completarlo.	7,7
GUN METAL	**Analizado** ROX 07	**Género:** Acción / Shooter	Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos.	8,0
GUN VALKYRIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Shoot-'em-up	O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención.	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil.	7,0
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	**Analizado** ROX 09	**Género:** Acción	Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo.	8,1
HULK	**Analizado** ROX 17	**Género:** Acción	Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos.	8,0
HUNTER: THE RECKONING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo.	7,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título.	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	**Analizado** ROX 21	**Género:** Carreras	Se atasca nada más empezar; una oportunidad desaprovechada de crear algo interesante.	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shooter	Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable.	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Te hace sentir como si fueras el propio James Bond.	8,0
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	**Analizado** ROX 21	**Género:** Shooter	*Dredd* regresa con un título que sólo le hace justicia en momentos muy concretos.	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	Un correcto *Tycoon* que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.	7,0
KUNG FU CHAOS	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción/Plataformas	Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine.	8,1
LA GRAN EVASIÓN	**Analizado** ROX 19	**Género:** Aventuras	Gran adaptación de esta memorable película, que hará las delicias de todos los aficionados.	7,6

FUTURAMA



Analizado: ROX 18 **Género:** Plataformas Imprescindible por su capacidad de divertir sin parar, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta de Futurama. 8,5

HALO



Analizado ROX 2 **Género:** Shooter En dos palabras: Im-presionante. Una verdadera obra maestra. 9,7

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR



Analizado ROX 14 **Género:** Acción / Aventura El mejor juego de Indy desde los tiempos de *Fate of Atlantis*. 8,7

INDYCAR SERIES



Analizado: ROX 18 **Género:** Carreras Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados. 8,5

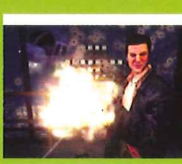
LARGO WINCH	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género.	6,5
LEGENDS OF WRESTLING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso.	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	**Analizado** ROX 13	**Género:** Boxeo	Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	**Analizado** ROX 08	**G:** Acción dibujos animados	Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.	6,5
LOS SIMS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga.	7,7
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	**Analizado** ROX 19	**Género:** *Shooter* espacial	Aunque no llega a la calidad de otros *shooters*, sabe entretener gracias a sus grandes dosis de acción.	8,1
MAD DASH RACING	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador.	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Fútbol/ Estrategia	Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real.	8,0
MARVEL VS. CAPCOM 2	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios.	7,5
MECHASSAULT	**Analizado** ROX 11	**G:** Shoot-'em-up de mechs	Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto.	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter	Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado.	7,0
METAL DUNGEON	**Analizado** ROX 12	**Género:** RPG	Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras.	5,0
MICRO MACHINES	**Analizado** ROX 12	**Género:** Conducción	Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade.	6,5
MIDNIGHT CLUB II	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Desafiante y divertido; recomendable para todos los amantes de los juegos de conducción.	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Carreras	Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción.	7,5

JET SET RADIO FUTURE



Analizado ROX 3 **Género:** Plataformas / Skate Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto. 8,9

MAX PAYNE



Analizado ROX 4 **Género:** Acción Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción. 8,5

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Analizado ROX 12 **Género:** Acción / Aventura Un *MGS2* mejorado y ampliado para disfrute del personal. 9,2

MOTOGP 2



Analizado ROX 16 **Género:** Carreras El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. 9,4

//ANÁLISIS DIRECTORIO

MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY



Analizado ROX 5
Género: Carreras
Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto. **9,1**

NBA LIVE 2004



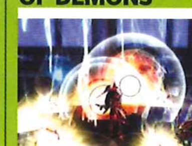
Analizado ROX 21
Género: Deportes
Un título indispensable si eres un auténtico seguidor del básquet. **8,8**

NBA STREET VOL. 2



Analizado ROX 15
Género: Baloncesto
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox. **8,7**

OTOGI MYTH OF DEMONS



Analizado ROX 19
Género: Acción
Un juego frenético, difícil, espectacular y muy recomendable para los amantes de la acción. **8,5**

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Analizado ROX 06	Género: Boxeo	A medio camino entre la simulación y la acción frenética.	7,0
MINORITY REPORT	Analizado ROX 12	Género: Acción	Licencia desaprovechada en un *beat'm'up'* mediocre.	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Analizado ROX 13	Género: Beat-'em-up	La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie.	8,0
MX SUPERFLY	Analizado ROX 13	Género: Carreras	Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades.	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	Analizado ROX 05	Género: Motocross	Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas.	6,0
MYST III: EXILE	Analizado ROX 09	Género: Aventura gráfica	Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son.	6,8
NBA 2K3	Analizado ROX 13	Género: Baloncesto	Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde.	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	Analizado ROX 04	Género: Baloncesto	Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques.	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	Analizado ROX 11	Género: Baloncesto	Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial.	8,0
NBA JAM 2004	Analizado: ROX 22	Género: Deportes	Tiene su punto fuerte en los mismo que las recreativas: la opción multijugador.	7,0
NBA LIVE 2003	Analizado ROX 10	Género: Baloncesto	Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos.	7,5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Analizado ROX 09	Género: Carreras	Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante.	7,5
NEW LEGENDS	Analizado ROX 05	Género: Acción / Aventura	Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.	4,9
NFL FEVER 2003	Analizado ROX 10	Género: Fútbol americano	Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.	8,2

PANZER DRAGOON ORTA



Analizado ROX 14
Género: Acción
Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. **8,7**

PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS



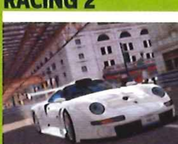
Analizado ROX 10
Género: Lucha de *mechs*
Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. **8,5**

PROJECT GOTHAM RACING



Analizado ROX 2
Género: Conducción
Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche. **8,9**

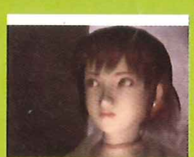
PROJECT GOTHAM RACING 2



Analizado: ROX 22
Género: Carreras
Todos los usuarios de Xbox deberían probar y saborear este juego. Es imprescindible. **9,3**

NHL 2002	Analizado ROX 03	Género: Hockey sobre hielo	Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.	8,2
NHL 2003	Analizado ROX 10	Género: Hockey sobre hielo	Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.	8,2
NHL 2004	Analizado ROX 21	Género: Deportes	Un simulador de deportes inteligente y frenético; aunque quizás es demasiado parecido al anterior.	7,8
NHL HITZ 20-02	Analizado ROX 02	Género: Hockey sobre hielo	Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.	8,4
NHL HITZ 20-03	Analizado ROX 09	Género: Hockey sobre hielo	Dotado con una gran profundidad y características originales.	8,4
NFL2K3	Analizado ROX 14	Género: Fútbol americano	Un excelente juego de fútbol americano.	7,8
NHL2K3	Analizado ROX 14	Género: Hockey sobre hielo	No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	Analizado ROX 05	Género: Aventura / Shooter	Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	Analizado ROX 02	Género: Plataformas	Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.	8,0
PIRATAS DEL CARIBE	Analizado ROX 20	Género: Rol	Un juego libre que te permite hacer todo aquello que tú desees.	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	Analizado ROX 05	Género: Acción / Aventura	Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.	5,0
PRISONER OF WAR	Analizado ROX 07	Género: Puzzle / Aventura	Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.	7,7
PRO BEACH SOCCER	Analizado ROX 20	Género: Voley playa	A pesar de contar con una buena idea, el juego no acaba de funcionar.	4,6
PRO RACE DRIVER	Analizado ROX 15	Género: Carreras	Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.	8,0

PROJECT ZERO



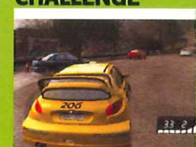
Analizado ROX 14
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado. **8,8**

RACING EVOLUZIONE



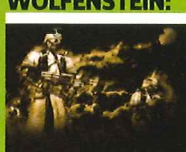
Analizado ROX 15
Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. **9,0**

RALLISPORT CHALLENGE



Analizado ROX 2
Género: Carreras
No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. **8,5**

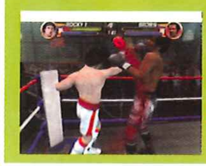
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN:



Analizado ROX 15
Género: *Shooter* en primera persona.
Un increíble *shooter* demoledor en su modo para un solo jugador. **9,2**

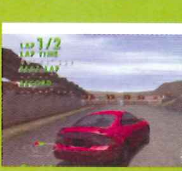
PRO TENNIS WTA TOUR	Analizado ROX 08	Género: Tenis	Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.	2.1
QUANTUM REDSHIFT	Analizado ROX 09	Género: Carreras futuristas	Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.	7,0
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Analizado ROX 11	Género: Carreras	Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	Analizado ROX 14	Género: Plataformas	Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.	7,9
RED CARD	Analizado ROX 05	Género: Fútbol	Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.	7,8
RED FACTION II	Analizado ROX 18	G: Acción en primera persona	Un entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live.	7,2
ROBOTECH: BATTLECRY	Analizado ROX 11	Género: Shooter de mechs	Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.	6,3
ROLLING	Analizado: ROX 22	Género: Deportes extremos	Si necesitas dosis de acción callejera sazonada con cantidad de movimientos improbables.	6,9
SEGA SOCCER SLAM	Analizado ROX 10	Género: Fútbol arcade	Más divertido si puedes jugar con un amigo.	6,8
SHADOW OF MEMORIES	Analizado ROX 10	Género: Puzzle / Aventura	Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.	4,5
SHREK	Analizado ROX 04	Género: Plataformas	Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.	5,0
SHREK SUPER PARTY	Analizado ROX 12	Género: Party Game	El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.	4,0
SERIOUS SAM	Analizado ROX 12	Género: Shooter	Un *shooter* en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.	8,0
SLAM TENNIS	Analizado ROX 07	Género: Tenis	Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	Analizado ROX 17	Género: Shooter en 1ª persona	El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.	8,5

ROCKY



Analizado ROX 9
Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo. **8,7**

SEGA GT 2002



Analizado ROX 10
Género: Conducción
Duración, jugabilidad y ajustada simulación. **8,5**

SHENMUE II



Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG
Una experiencia de juego simplemente maravillosa. **8,8**

SILENT HILL 2: INNER FEARS



Analizado ROX 9
Género: Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento. **8,8**

SOUL CALIBUR II Analizado ROX 20 **Género:** Lucha El ejemplo a seguir para todos los futuros juegos de este género. 9,0



SPLASHDOWN Analizado ROX 8 **Género:** Carreras Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada. 8,5



SSX 3 Analizado: ROX 22 **Género:** *Snowboard*. El mejor *SSX* hasta la fecha: largo, desafiante, divertido e imaginativo. Imprescindible. 8,9

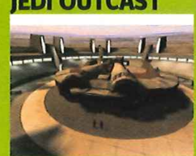


SSX TRICKY Analizado ROX 8 **Género:** Snowboarding La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables. 8,9



SPIDER-MAN: THE MOVIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Plataformas	Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.	7,5
SPEED KINGS	**Analizado** ROX 18	**Género:** Carreras	Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.	7,0
SPY HUNTER	**Analizado** ROX 07	**Género:** Conducción / Shoot-'em-up	Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.	6,7
STAKE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Party Game	Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.	6,5
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shoot-'em-up	Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.	7,7
STAR WARS OBI WAN	**Analizado** ROX 02	**Género:** Acción	Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.	7,0
STARSKY & HUTCH	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción / Conducción	Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policíacas, éste es tu juego.	7,0
STATE OF EMERGENCY	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.	7,8
STEEL BATTALION	**Analizado** ROX 13	**G:** Shooter de mechs con control.	Excelente simulador de *mechs* que cuenta con un increíble controlador.	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.	4,0
SX SUPERSTAR	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Un juego de carreras muy normalito con sólo unos puntos estéticos sobresalientes.	6,5
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	**Analizado** ROX 16	**Género:** Beat-'em-up	La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.	8,0
TAZ: WANTED	**Analizado** ROX 08	**Género:** Plataformas	Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.	5,9

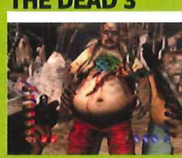
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST Analizado ROX 10 **Género:** Acción / Aventura. Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones. 8,5



STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA Analizado: ROX 19 **Género:** RPG La prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos. 9,5



THE HOUSE OF THE DEAD 3 Analizado ROX 14 **Género:** Arcade de disparo. Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. 8,5



TIGER WOODS PGA TOUR 2003 Analizado ROX 11 **Género:** Golf Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports. 8,5

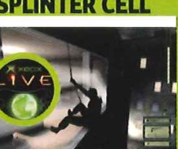


TD OVERDRIVE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.	4,0
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.	3,1
TETRIS WORLDS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shoot-'em-up	Pobre explotación de una licencia prometedora.	5,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	**Analizado** ROX 10	**Género:** RPG	Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.	7,9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Conducción	Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Carreras	Mezcla *GTA* con *Burnout 2* y escucha al Sr. Burns gritando en la calle a pleno pulmón: ¡Excelente!	7,2
THE THING	**Analizado** ROX 09	**Género:** Survival Horror	Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.	8,0
TIGER WOODS 2004	**Analizado** ROX 20	**Género:** Simulador de golf	No se trata de una secuela, sino de una actualización.	7,4
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	**Analizado** ROX 13	**Género:** Plataformas	Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	**Analizado** ROX 12	**G:** Shooter basado en escuadrones	Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.	8,4
TOTAL IMMERSION RACING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.	5,7
TOUR DE FRANCE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.	6,7
TOXIC GRIND	**Analizado** ROX 11	**Género:** BMX	No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.	5,0

TIMESPLITTERS 2 Analizado ROX 10 **Género:** Shooter Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas. 9,1



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL Analizado ROX 10 **Género:** Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. 9,2



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 Analizado ROX 3 **Género:** Skateboarding El más amplio y mejor juego de deportes extremos. 8,8



TOP SPIN Analizado: ROX 22 **Género:** Deportes *Xbox Live* y otras muchas virtudes convierten a este título en el mejor juego de tenis de la historia. 9,0

TRANSWORLD SNOWBOARDING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Snowboarding	De factura visual impecable, pero ahí termina todo.	6,5
TUROK EVOLUTION	**Analizado** ROX 08	**Género:** Acción / Shooter	Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.	8,0
UFC: TAPOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Beat-'em-up	Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.	8,2
V-RALLY 3	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.	6,1
VEXX	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.	8,0
VOODOO VINCE	**Analizado** ROX 21	**Género:** Plataformas	Un buen juego que se queda medias por su escasa longitud y su estándar jugabilidad.	7,7
WHACKED!	**Analizado** ROX 11	**Género:** Party Game	Otro *party-game* que no aporta nada nuevo.	6,0
WORLD RACING	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	**Analizado** ROX 18	**Género:** Billar	El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento.	8,2
WORMS 3D	**Analizado:** ROX 22	**Género:** Estrategia	Divertida secuela que disfrutarán los *fans* de la saga. La cámara y la ausencia de *Xbox Live* desmejoran la experiencia.	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	**Analizado** ROX 03	**Género:** Conducción	Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».	8,0
WWE RAW	**Analizado** ROX 10	**Género:** Wrestling	No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.	5,3
WWE RAW2	**Analizado** ROX 21	**Género:** Boxeo	Aunque el título es muy atrayente, se queda escaso en todos los niveles.	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	**Analizado** ROX 12	**Género:** Beat-'em-up	Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Acción	Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.	6,5

TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Analizado ROX 10 **Género:** Skateboarding Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento. 8,6



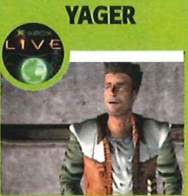
UNREAL CHAMPIONSHIP Analizado ROX 11 **Género:** Shoot-'em-up Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. 8,5



XIII Analizado: ROX 22 **Género:** *Shooter* Irresistible para los amantes del comic, previsible para los seguidores del género. 8,5



YAGER Analizado ROX 14 **Género:** Combate espacial. Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox. 8,5



ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y PARTICIPAR EN EL SORTEO DE TOALLAS**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

Teléfonos..

Población..

Provincia.. C. P. ....

Correo electrónico..

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo** a MC Ediciones, S.A.

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

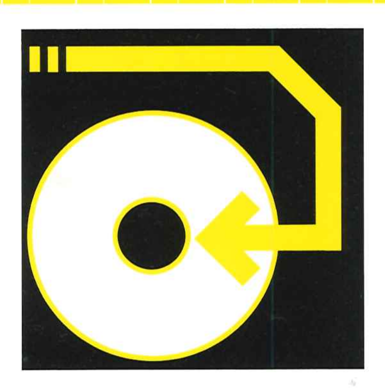
, a de de 2003

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

GRABBED BY THE GHOULIES



UNA SIMPÁTICA aventura de acción con cuerpo y alma de dibujo animado es la propuesta que nos llega desde Rare, un estudio de software adquirido recientemente por Microsoft y conocido en los últimos tiempos por el trabajo realizado para Nintendo. En la demo encarnarás a Cooper, el protagonista de la aventura, quien viéndose obligado a refugiarse en una tétrica mansión de una tormenta nocturna, deberá enfrentarse a los, ejem, «escalofriantes» habitantes del lugar para rescatar a su amiga Amber. La mansión, propiedad del avieso Baron Von Ghoul, está formada por 50 habitaciones y cada una de ellas presenta un reto diferente; reto que, por desgracia, a menudo consiste en abrirse paso entre hordas de criaturas a golpe de silla, botella, pistola de agua y otros elementos decorativos que harán las veces de improvisadas armas. Pero cuidado: a veces creerás que has superado un reto sólo para encontrarte con un terrorífico sobresalto del que deberás reponerte presionando hábilmente una combinación de botones que aparecerá durante un corto periodo de tiempo en pantalla.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**ATACAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**COGER ARMA/SALTAR TEXTO**
BOTÓN B	**SIN USO**
BOTÓN X	**SIN USO**
BOTÓN Y	**SIN USO**
GATILLO IZQUIERDO	**ROTAR CÁMARA**
GATILLO DERECHO	**ROTAR CÁMARA**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

WRATH UNLEASHED



LUCASARTS es, sin duda, un sello más conocido por sus juegos de acción basados en el universo de *Star Wars* que por sus excelentes incursiones en los campos de la aventura gráfica o RPG. No obstante, con *Gladius*, cuya demo incluimos en el disco de hace unos meses, y *Wrath Unleashed*, juego del cual os presentamos este mes la correspondiente demostración, va a pasar a ser un referente entre los amantes de la estrategia. Lo cierto es que, además de presentar un aspecto gráfico impactante, tanto *Gladius* como este *Wrath Unleashed* tienen muchas cosas en común: la importancia del terreno, diferentes personajes con sus puntos fuertes y débiles, habilidades especiales (en este caso, mágicas) y una mezcla de acción por turnos y combates en tiempo real, casi estilo arcade, capaz de encandilar a una gran variedad de jugadores diferentes. La demo te pone a los mandos de un ejército de criaturas míticas perfectamente recreadas en una batalla a muerte contra la máquina o contra cualquier amigo que se preste a ello.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER CÁMARA**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**VISTA ARRIBA/ABAJO, ROTAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**NAVEGAR MENÚS**
BOTÓN A	**ATAQUE 1/SELECCIÓN**
BOTÓN B	**MAGIA/CANCELAR**
BOTÓN X	**ATAQUE 2**
BOTÓN Y	**ATAQUE MÁGICO/AYUDA**
GATILLO IZQUIERDO	**ALEJAR**
GATILLO DERECHO	**ACERCAR**
BOTÓN BLANCO	**SALTAR TURNO**
BOTÓN NEGRO	**MAPA 2D**

ARMED & DANGEROUS



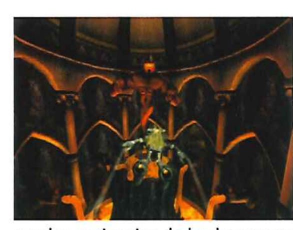
ARMADO y peligroso. Así se define el protagonista de un juego de acción trepidante donde los haya. Y a tenor de esta demo, eso es exactamente lo que nos ofrece LucasArts con este divertido título. Roman, acompañado por sus peculiares colegas Rexus, Jonesy y Q1-11, deberá enfrentarse a golpe de metralleta, toneladas de originalidad y sentido del humor a auténticos ejércitos de monstruosas criaturas para superar diferentes retos. En concreto, la demo te ofrece la posibilidad de defender tu base durante 4 minutos (pierdes si dejas entrar en ella a más de 49 enemigos) o de «correr y disparar», que consiste, básicamente, en eso mismo, es decir, en abrirte paso entre las filas enemigas a balazo limpio, en esta ocasión para rescatar a tu amigo Rexus. Así que, si piensas que lo has visto todo en acción y diversión, piénsatelo dos veces; quizá cuando pruebes lo que hace una bomba Topsy Turvy decidas que, después de todo, aún quedan cosas nuevas por decir en ese terreno. Nosotros así lo creemos.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER/SALTAR**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MIRAR/GIRAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SELECCIONAR ARMA**
BOTÓN A	**FUEGO SECUNDARIO**
BOTÓN B	**LLAMAR EQUIPO**
BOTÓN X	**RECARGAR**
BOTÓN Y	**ENTRAR EN TORRETA**
GATILLO IZQUIERDO	**ZOOM/MIRA TELESCÓPICA**
GATILLO DERECHO	**FUEGO PRIMARIO**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**ARMA ESPECIAL**





FREAKY FLYERS



QUIZÁ RECUERDES unos dibujos animados que, con el título de *Los Autos Locos*, creó Hanna-Barbera a finales de los años 60. Desde entonces, en diferentes reposiciones televisivas, hemos podido disfrutar con las peripecias de los hermanos Macana y su Rocomóvil, el Oso Miedoso con el Alambique Veloz o los inefables Pier Nodoyuna y su perro Patán. Pero como Risitas y compañía ya tienen su propio videojuego de carreras (*Wacky Races*), a los chicos de Midway no les ha quedado más remedio que inventarse hasta 13 nuevos personajes, esta vez a bordo de estrambóticos vehículos alados, para ofrecernos un título en la línea de la serie. Así, no fallan el comentarista de acento *yanky* o el típico héroe americano corto de luces y barbilla prominente que, por cierto, será el personaje que utilizaremos en la demo para intentar superar el circuito de Coyote Canyon quedando en primera posición. También podemos competir con un amigo a pantalla partida o en un nivel especial en el que deberemos proteger un fuerte.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**NAVEGAR MENÚS**
BOTÓN A	**DISPARO**
BOTÓN B	**USAR ÍTEM**
BOTÓN X	**VISTA TRASERA**
BOTÓN Y	**PIRUETAS**
GATILLO IZQUIERDO	**FRENO**
GATILLO DERECHO	**GAS**
BOTÓN BLANCO	**RETÍCULA**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

NHL HITZ: PRO



DENTRO de su prolífica división de juegos deportivos, Midway incluye una casi obligatoria -por espectacular- licencia de la National Hockey League (la liga norteamericana de hockey sobre hielo), con el objetivo de deleitar a los jugadores que gustan de las emociones fuertes con una conversión para Xbox digna de este deporte. Estamos ante un enfoque virtual del hockey sobre hielo sin excesivas complicaciones estratégicas, que a su vez huye de controles demasiado complicados para, por el contrario, servir al jugador acción adrenalínica inmediata; en el caso de la demo que nos ocupa, una acción confinada a un único partido de exhibición contra otro jugador o contra la inteligencia de la consola. Así verás como, en muy poco tiempo, te habrás hecho con los mandos de todos tus jugadores, cuya facilidad de control no excluye movimientos realistas y acciones de juego tales como «pases de la muerte» tras las porterías, robos de pastilla (*puck*, en el argot) y violentos derribos que casi podremos sentir en nuestros propios huesos.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**DIRECCIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**NAVEGAR MENÚS**
BOTÓN A	**PASE/CAMBIO JUGADOR**
BOTÓN B	**PROTEGER PASTILLA/EMPUJAR**
BOTÓN X	**DISPARAR/ROBAR PASTILLA**
BOTÓN Y	**GIRO**
GATILLO IZQUIERDO	**ELEVAR/BLOQUEAR PASTILLA**
GATILLO DERECHO	**TURBO**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS



ESTÁ COMPROBADO que Kalistos y sus infectos esbirros colmilludos no son capaces de dejar en paz a Buffy, la famosa cazavampiros, ni en su atractiva encarnación tridimensional para Xbox, que, por cierto, en este juego se ajusta mucho a la realidad. No es lo único en la demo que refleja fielmente el espíritu de la serie; desde la música pasando por la representación visual de los monstruos, la agilidad en el uso de la estaca y en la lucha cuerpo a cuerpo de Buffy o la presencia de sus amigos, Xander, Spike y la joven bruja Willow, que también tendrán un papel importante en esta nueva aventura, todo recuerda al serial televisivo de culto en el que se basa el título. Y aunque la demo no nos deja demasiado tiempo para disfrutar de los encantos de nuestra cazadora de chupópteros favorita, lo cierto es que cumple con creces su cometido: ponernos, literalmente, los dientes largos y hacernos desear hincarle el diente cuanto antes al juego completo. Lo esperamos con muchas ganas.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MOVER CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**INVENTARIO**
BOTÓN A	**PATADA**
BOTÓN B	**SALTO**
BOTÓN X	**PUÑETAZO**
BOTÓN Y	**ESTACAZO**
GATILLO IZQUIERDO	**MOVIMIENTO LATERAL**
GATILLO DERECHO	**FIJAR OBJETIVO**
BOTÓN BLANCO	**DEFENSA**
BOTÓN NEGRO	**BLANDIR ESTACA**

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers **de juegos para Xbox**



- **ROGUE OPS**
- **ARX FATALIS**
- **RALLISPORT CHALLENGE 2**
- **SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW**
- **CONFLICT: DESERT STORM II**
- **TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES**

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:





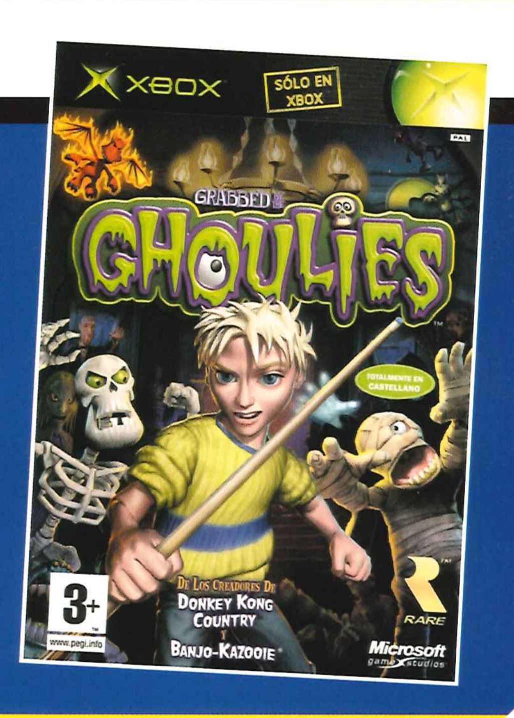
EL GRAN RETO

ESTE MES, el Gran Reto tiene como gran protagonista la demo de *Grabbed by the Ghoulies*, o lo que es lo mismo, el esperado debut de los chicos de Rare en Xbox. El reto que os proponemos es muy sencillo: sólo tenéis que acceder al nivel de bonus «Poor Ol' Fiddlesworth» y tratar de conseguir el mejor tiempo posible.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu tiempo, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de una puntuación.

¿Los premios? Las cinco mejores marcas que lleguen a la redacción recibirán como premio un juego *Grabbed by the Ghoulies*. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 6 de febrero (último día para la recepción de los tiempos). Los ganadores del concurso serán publicados en el número 25 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de marzo.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *Ghoulies*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es





GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Ghoulies*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de febrero. Los ganadores saldrán publicados en el número 25 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (abril).

Nombre:. . . . .

Apellidos:. . . . .

Dirección: . . . .

Localidad: . . . .

Provincia: . . . .

C.P.: . . . .

Tiempo: . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO
Tom Clancy's Rainbow Six 3

Entre todos los cupones recibidos con la mejor marca posible (45 muertos, 100% de efectividad) hemos procedido a un sorteo. Los cinco ganadores del juego completo han sido los siguientes:

David Machancoses Mas (Valencia)
David Jiménez García (Sevilla)
Francisco Soto Díaz (Granada)
Javier Ugarte Albizu (Navarra)
Iván Castañeda Ondical (Palencia)

TRUCOS



»MEDAL OF HONOR: RISING SUN

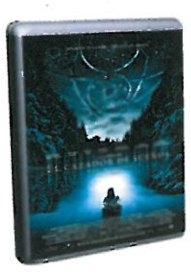
Accede a la opción de Passwords e introduce uno de estas palabras para conseguir la ventaja que desees:

BANNER: Invencible
TUSKFISH: Acceso a todas las misiones
JAWFISH: Munición ilimitada



EL CAZADOR DE SUEÑOS

JONES, Henry, Pete y Beaver son cuatro amigos unidos desde la infancia. Sus vidas cambiaron cuando no siendo más que unos niños y de forma imprevista salvaron heroicamente a un extraño humano llamado Duddits de ser atacado por un grupo de mayores. Más imprevistos fueron los extraños poderes que Duddits les transmitió, uniéndoles más allá de una amistad normal. Al cabo de unos años, tendrán que luchar unidos contra algo nuevo y desconocido. Poco se puede añadir a la trayectoria del genial Lawrence Kasdan (*Fuego en el Cuerpo*, *Grand Canyon*, *Silverado*...), un director bregado en las lides del cine más comercial que siempre ha dejado su inconfundible huella en todas sus obras. *El Cazador de Sueños*, una historia basada en un libro de Stephen King, es otra impecable producción con el membrete del director estadounidense. Con un Morgan Freeman sencillamente magnífico, Kasdan dispone el aterrador argumento de King con mano maestra y factura una película que te hundirá irremisiblemente en el sofá.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **LAWRENCE KASDAN**
- INTÉRPRETES: **MORGAN FREEMAN, JASON LEE, THOMAS JANE**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **TERROR**
- DISTRIBUIDOR: **WARNER**

INSOMNIO

WILL DORMER, un veterano detective de la policía de Los Ángeles, viaja con su compañero Hap a un pequeño pueblo de Alaska para investigar el inquietante asesinato de una adolescente. Dormer y Hap se van acercando al principal sospechoso, el novelista Walter Finch que vive apartado del pueblo. Durante una tensa operación de vigilancia en una playa rocosa y envuelta en niebla, Finch se esfuma en la bruma, consiguiendo escabullirse de Dormer. De repente se oyen unos disparos y Hap cae muerto. Resulta difícil comprender por qué esta película pasó sin pena ni gloria por las carteleras de todo el mundo. Lo cierto es que el reparto es de primera línea -ahí están Al Pacino y Robin Williams ofreciendo dos interpretaciones mayúsculas- y las bondades que esconde el interesante argumento son muchas. Y es que en *Insomnio*, el *thriller* y el drama se conjugan con mano maestra y le dan fuerza a una historia apasionante que atrapa al espectador de principio a fin. La dirección de Christopher Nolan, autor de la soberbia *Memento*, deja que brillen los actores y propicia un largometraje más que correcto de una factura impecable. Muy recomendable.

EXTRAS
- Comentarios opcionales del director
- Documental sobre el rodaje
- Diario de producción
- Entrevistas
- Trailer
- Y más...

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **CRISTOPHER NOLAN**
- INTÉRPRETES: **AL PACINO, ROBIN WILLIAMS, MARTIN DONOVAN**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **TRIPICTURES**



LAS HORAS

VIRGINIA WOOLF, en un suburbio de Londres de comienzos de 1920, lucha contra su demencia al tiempo que comienza a escribir su primera gran novela: *Mrs. Dalloway*. Laura Brown, una esposa y madre que vive en Los Ángeles tras la Segunda Guerra Mundial, leyendo *Mrs.Dalloway* comienza a considerar llevar a cabo un devastador cambio en su vida. Clarissa Vaughan, una versión actual de la *Mrs. Dalloway* de Woolf, vive en la ciudad de Nueva York, enamorada de un amigo que está muriendo de sida. Magnífico y absorbente drama el que nos propone el talentoso director Stephen Daldry. Tres mujeres protagonizan tres historias con un nexo literario común en un lienzo que abarca asimismo tres épocas distintas. Para ello, el director de *Billy Elliott* se vale de Meryl Streep, Juliane Moore y Nicole Kidman, tres de las mejores actrices del momento. Con semejantes credenciales, resulta imposible hablar de fracaso: *Las Horas* es una película conmovedora que no os dejará indiferentes.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **STEPHEN DALDRY**
- INTÉRPRETES: **JULIANNE MOORE, MERYL STREEP, NICOLE KIDMAN**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **UNIVERSAL**

EL LIBRO DE LA SELVA 2

MOWGLI comienza una nueva vida con una encantadora familia formada por su hermanito Ranjan y su amiga Shanti. Mientras tanto, en la selva, el oso Baloo echa de menos a su querido amigo y decide hacerle una visita. Atrapado por la alegría que supone ver de nuevo al viejo Baloo, Mowgli regresa a la selva sin el permiso de su nueva familia. La tensión aumenta cuando Mowgli se ve atrapado por el hipnótico hechizo de Kaa, la serpiente. Además, deberá enfrentarse de nuevo con su viejo enemigo el tigre Shere Kan, sediento por consumar su venganza. ¿Nunca os habíais preguntado qué había sido de Mogwli y sus amigos de la selva? La segunda parte del legendario filme *El Libro de la Selva* está aquí para saciar tu curiosidad.

Elaborada con el mimo propio de los estudios Disney, en esta secuela vuelven los personajes de siempre para deleite de los que disfrutamos con la primera película. Pura diversión.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **STEVE TRENBIRTH**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS, INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y CATALÁN EN DOLBY DIGITAL 2.0**
- GÉNERO: **ANIMACIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **BUENAVISTA**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
Luke Skywalker cuenta contigo para unirte a la Academia Jedi, pero el Lado Oscuro acecha tu camino.

Arx Fatalis
Aventúrate en las catacumbas infestadas de demonios de Arx. ¿Podrás sobrevivir?

Ford Racing 2
Ponte al volante de los modelos más conocidos de la legendaria marca Ford.

Kao the Kangaroo 2
Con la ayuda de sus puños, este saltarín héroe «desfacerá» entuertos por doquier.

NBA Inside Drive 2004
Una de las grandes estrellas del panorama deportivo. Disfruta del mejor basket del mundo.

Worms 3D
Apúntate a esta alocada fiesta con ovejas explosivas y granadas de mano.

CONTENIDO DESCARGABLE

Splinter Cell - Vselka Infiltration
Sam Fisher viaja de vuelta a Rusia para capturar al poderoso Vselka.

XBOX CLASSICS

Tom Clancy's Splinter Cell
Disfruta de nuevo con el memorable debut de Sam Fisher en Xbox.

Conflict: Desert Storm
Regresa a la Guerra del Golfo con este increíble *shooter* táctico por equipos.

Tom Clancy's Ghost Recon
En tus manos está pararles los pies a los terroristas.

NUEVOS ANÁLISIS

- GTA Double Pack
- Terminator 3: The War of the Machines
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Hunter: The Reckoning Redeemer
- NBA Inside Drive 2004
- Magic the Gathering: Battlegrounds

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- Auto Modelista
- Jade Empire
- Sega GT Online
- Sonic Heroes
- Steel Battalion: Line of Contact
- True Crime: Streets of L.A.
- Whiplash
- Worms 3D

...Y más vídeos de juegos Xbox

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.



















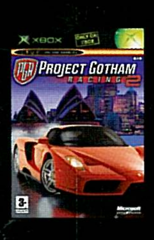


DOS MESES
DE PRUEBA
GRATIS.

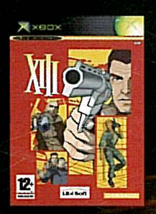
Xbox *Live*™ es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox *Live*™, te llevas 2 meses de prueba gratis.















it's good to play together
www.xbox.com/live